

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Märchenhafte Elemente in Tim Burtons Spielfilmen“

Verfasserin

Andrea Klampfer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.



## **Vorwort**

Mein Dank gilt allen, die mich während dieser Zeit begleitet haben.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei Herrn Professor Meurer bedanken, der mir immer mit Rat und Tat zur Seite stand.

Besondere Dankbarkeit gilt meinen Eltern Anna und Josef Klampfer, die mich auch während der schwierigen Zeiten immer unterstützten und mit ihrem unerschütterlichen Glauben an mich diesen langen Weg erst ermöglichten. Meine Schwestern Gabi, Karin, Anna und Julia möchte ich vor allem für ihren Humor danken.

Auch meinen Freunden soll an dieser Stelle herzlich für ihren Zuspruch gedankt sein.

danke.





# INHALTSVERZEICHNIS

I. EINLEITUNG.....	1
II. EINFLÜSSE UND KENNZEICHEN VON TIM BURTONS FILMEN.....	3
1.AUTOBIOGRAPHISCHE EINFLÜSSE.....	3
2. LITERARISCHE EINFLÜSSE.....	4
2.1. SEUSS.....	4
2.2. ROALD DAHL.....	5
2.3. EDGAR ALLAN POE.....	5
2.4. WEITERE LITERARISCHE EINFLÜSSE .....	6
3. DER EINFLUSS VON MÄRCHEN .....	7
4. FILMISCHE EINFLÜSSE.....	8
4.1. RAY HARRYHAUSEN UND STOP-MOTION.....	8
4.2. HORRORFILME .....	8
5. KENNZEICHEN VON TIM BURTON FILMEN .....	10
5.1. THEMEN .....	10
5.1.1. Außenseiter .....	10
5.1.2. Außenseiter und die Gesellschaft .....	11
5.1.3. Vater-Sohn-Beziehung.....	11
5.2. POSTMODERNE .....	13
5.2.1. Postmodern Definition.....	13
5.2.2. Die Postmoderne in Tim Burtons Filmen .....	14
5.3. FILMISCHE UMSETZUNG.....	17
5.3.1. Bildkomposition .....	17
5.3.2. Filmmusik .....	21
III. MÄRCHEN.....	22
6. DEFINITION MÄRCHEN.....	22
7. FORSCHUNGSANSÄTZE DER MÄRCHENTHEORIE .....	24
7. 1. STRUKTURANALYSE NACH PROPP .....	24
7.2. STILANALYSE NACH LÜTHI .....	28
8. FILMISCHE UMSETZUNG VON MÄRCHEN .....	33

<b>IV. FILMANALYSEN .....</b>	<b>36</b>
<b>9. CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY .....</b>	<b>36</b>
<b>9.1. Märchenhafte Figuren.....</b>	<b>36</b>
<b>9.2. Märchenhafte Handlungsstrukturen.....</b>	<b>44</b>
<b>9.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften.....</b>	<b>47</b>
<b>10. EDWARD SCISSORHANDS .....</b>	<b>50</b>
<b>10.1. Märchenhafte Figuren.....</b>	<b>50</b>
<b>10.2. Märchenhafte Handlungsstrukturen.....</b>	<b>53</b>
<b>10.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften.....</b>	<b>56</b>
<b>11. BIG FISH.....</b>	<b>61</b>
<b>11.1. Märchenhafte Figuren.....</b>	<b>61</b>
<b>11. 2. Märchenhafte Handlungsstrukturen.....</b>	<b>66</b>
<b>11.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften.....</b>	<b>70</b>
 <b>V. SCHLUSSFOLGERUNG .....</b>	 <b>74</b>
 <b>LITERATURVERZEICHNIS .....</b>	 <b>77</b>
 <b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS .....</b>	 <b>81</b>
 <b>FILMOGRAPHIE.....</b>	 <b>83</b>
 <b>ANHANG .....</b>	 <b>85</b>

# **I. Einleitung**

## **Zielsetzung und Gliederung**

Die vorliegende Arbeit untersucht märchenhafte Elemente und deren Verwendung in den Filmen *Charlie and the Chocolate Factory*, *Edward Scissorhands* und *Big Fish* von Tim Burton. Die Arbeit gliedert sich in einen theoretischen Teil und in einen Teil, in dem die Filme auf märchenhafte Elemente hin analysiert werden.

Zunächst werden die Einflüsse, die in Tim Burtons Filmen erkennbar sind, beschrieben. Dies reicht von Erfahrungen aus seinem Leben bis zu literarischen Einflüssen, wie Erzählungen von Dr. Seuss, Roald Dahl und Edgar Allan Poe. Nicht zuletzt wird auf den Einfluss von Märchen hingewiesen. Zusätzlich sind auch filmische Einflüsse in seinen Filmen erkennbar. Vor allem die Prägung durch Horrorfilme und die Filmtechnik von Ray Harryhausen sind zu finden.

Bei den Kennzeichen wird im Speziellen auf drei Themengruppen eingegangen, nämlich die Außenseiterfigur, Gesellschaftskritik und Vater- Sohn Beziehungen und es wird allgemein die Verwendung der Postmoderne in seinen Filmen beschrieben. Der Schwerpunkt dieser Arbeit ist es, Merkmale der literarischen Form des Märchens in Tim Burtons Filmen zu finden. Auch die filmische Umsetzung wird dahingehend betrachtet.

Da der Fokus auf Märchenhaftem liegt, wird der Begriff des Märchens definiert und die Märchentheorien von Propp und Lüthi vorgestellt. Die Analyse des Märchenhaften in dieser Arbeit stützt sich auf die Forschung dieser beiden Wissenschaftler, da sie grundlegende Forschungsansätze zur Märchentheorie verfassten.

Nach Lüthis und Propps Kriterien produziert Burton keine Märchenfilme, da die Filme aber märchenhaft scheinen, war es das Ziel dieser Arbeit märchenhafte Elemente zu finden und deren Verwendung darzustellen.

Der zweite Teil der Arbeit beschäftigt sich mit den Filmanalysen der drei Filme und hier wird nach folgendem Schema vorgegangen:

Zunächst werden die einzelnen Figuren betrachtet. Es wird untersucht, welche Elemente einer Märchenfigur in der Filmfigur zu finden sind. Anschließend wird die Handlungsstruktur auf Ähnlichkeiten mit der Struktur des Märchens verglichen. Danach wird auf die filmische Umsetzung eingegangen.

## II. Einflüsse und Kennzeichen von Tim Burtons Filmen

Um ein Verständnis für Tim Burtons Filme zu bekommen, ist es sinnvoll sich mit den vielfältigen Inspirationen zu beschäftigen, die in seine Filme eingeflossen sind. Diese Quellen lassen sich in autobiographische, literarische, und filmische Einflüsse unterteilen.

### 1. Autobiographische Einflüsse

Tim Burton wurde am 25. August 1958 in Burbank, Kalifornien geboren. Er wuchs zum Teil bei seinen Großeltern auf, da er stets ein angespanntes Verhältnis zu seinen Eltern hatte.<sup>1</sup> Dieser Konflikt lässt sich oft in seinen Filmen wieder finden, was an späterer Stelle erörtert werden soll. Viele seiner Themen finden ihren Ursprung in seinem Leben.

*Vincent*<sup>2</sup>, Burtons erster Animationsfilm hat viele autobiografische Züge. Die Hauptfigur Vincent und auch Edward aus *Edward Scissorhands*<sup>3</sup> scheinen das Alter Ego des jungen Burton zu sein. Allein die Ähnlichkeit seiner Hauptfiguren mit ihm selbst scheinen dies zu bestätigen, wie die folgenden drei Bilder darstellen können.



Abb.1: Burton



Abb. 2: Edward



Abb. 3: Vincent

---

<sup>1</sup> vgl.: Page: Gothic Fantasy. The Films of Tim Burton. Marion Boyars Publishers. London. 2007. S. 9f.

<sup>2</sup> Vincent; Regie: Tim Burton; USA; 1982.

<sup>3</sup> Edward Scissorhands; Regie: Tim Burton; USA; 1990.

Oft behandelt er in seinen Filmen Themen, die auch sein Leben prägten, als Beispiel kann hier der Konflikt mit seinen Eltern genannt werden. Es scheint, als ob er versucht, in einigen seiner Filme seine eigene Kindheit zu beschreiben und zu verarbeiten<sup>4</sup>. Burton stellt in seinen Filmen oft eine Außenseiterfigur in den Mittelpunkt der Erzählung, da er ebenfalls als Einzelgänger galt.<sup>5</sup>

In der Kindheit beginnt auch die Bewunderung für Vincent Price<sup>6</sup>. Aus diesem Grund hatte es für Burton eine besondere Bedeutung, dass er eben diesen Schauspieler für die Rolle des Erzählers in Vincent gewinnen konnte. Darüber hinaus gab er seiner Hauptfigur sogar den Namen seines Idols.<sup>7</sup>

## **2. Literarische Einflüsse**

Neben biographischen Fakten ist auch die Literatur eine große Inspirationsquelle.

### **2.1. Seuss**

Burton wird, wie viele Kinder seiner Zeit, von den Geschichten des amerikanischen Kinderbuchautors Dr. Seuss geprägt. Ein typisches Markenzeichen dieses Autors sind seine rhythmischen Reime.<sup>8</sup> Dr. Seuss schrieb zwar Bücher für Kinder, doch schwingt in ihnen immer etwas Absonderliches mit. Burton findet an diesen Büchern Gefallen und übernimmt dieses Element des Sonderbaren in seine Filme.<sup>9</sup> Weiters ähneln sich Dr. Seuss und Tim Burton darin, dass sie im vermeintlich Bösen etwas Missverstandenes sehen. Dies ist ein Schwerpunkt in Burtons Arbeiten geworden.

In *Vincent*, seinem ersten Kurzfilm, bearbeitet Burton das Thema aus Dr. Seuss Roman *And to Think I saw It on Mulberry Street*. Es handelt von der

---

<sup>4</sup> vgl.: Page: Gothic Fantasy. S. 9-18.

<sup>5</sup> vgl.: Odell, Colin und Le Blanc, Michelle: The Pocket Essential. Tim Burton. Harpenden. 2005. S. 15f.

<sup>6</sup> Vincent Price war ein bekannter Horrorfilm Schauspieler.

<sup>7</sup> vgl.: Merschmann, Helmut: Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director. Titan Books. London. 2000. S. 15f.

<sup>8</sup> vgl.: Dr. Seuss Enterprises: All about Dr. Seuss. URL: <http://www.catinthehat.org/history.htm>. 10. 2012.

<sup>9</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: The Pocket Essential. S. 13.

unterschiedlichen Wahrnehmung der Realität eines Jungen und seines Vaters. Im Film Burtons sieht der Protagonist Vincent die Realität ebenfalls anders als seine Mutter. Hier lassen sich also durchaus Ähnlichkeiten erkennen.<sup>10</sup>

## 2.2. Roald Dahl

Wie Dr. Seuss ist auch Roald Dahl ein bekannter Kinderbuchautor, der in Europa vor allem durch den Roman *Charlie and the Chocolate Factory*<sup>11</sup> bekannt wurde. Zum ersten Mal wurde diese Geschichte von Mel Stuart 1971 verfilmt. Burton hält sich nicht so strikt an die literarische Vorlage, wie Stuart dies tut. Der Regisseur Burton hat nicht nur diese Erzählung äußerst erfolgreich verfilmt, sondern versuchte sich zu Beginn seiner Karriere bereits als Co-Produzent an *James and the Giant Peach*<sup>12</sup>.

Offensichtliche Gemeinsamkeiten zwischen Dahl und Burton sind unerwarteten Wendungen<sup>13</sup>, wie zum Beispiel das Ende von *Big Fish*. Ähnlich sind sie sich auch im Bezug auf den besonderen Blickwinkel auf die Gesellschaft, der durch den Protagonisten gegeben ist. Dahl beschreibt in seinen Büchern die Welt aus der Sicht von Kindern.<sup>14</sup> Burton hingegen zeigt die Welt mit den Augen von gesellschaftlichen Außenseitern. Beide Gruppen ermöglichen einen kritischen Blick auf die Gesellschaft.

## 2.3. Edgar Allan Poe

Ein weiterer Autor, der Burton maßgeblich beeinflusst, ist Edgar Allan Poe.<sup>15</sup> Poe ist vor allem für Grusel- und Horrorgeschichten bekannt. Betrachtet man Poes Werke, so ist es auffällig, dass er seine Inhalte oft wiederholt. Personen werden lebendig begraben oder sie verfallen dem Wahnsinn.<sup>16</sup> „Auch die Figur des gewieften Detektivs, welcher mit komplizierten Methoden und Geräten den

---

<sup>10</sup> vgl.: Merschmann, S. 17.

<sup>11</sup> *Charlie and the Chocolate Factory*; Regie: Tim Burton; USA; 2005.

<sup>12</sup> *James and the Giant Peach*; Regie: Henry Selick; USA; 1996.

<sup>13</sup> Roald Dahl Nominee Limited /Quentin Blake: *The Man. Roald Dahl Biography*. URL: <http://www.roalddahl.com>, 10. 2012.

<sup>14</sup> Roald Dahl Nominee Limited /Quentin Blake: *The Man. Roald Dahl Biography*.

<sup>15</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: *The Pocket Essential*. S.13.

<sup>16</sup> vgl.: Kennedy, Gerald. J.: *A Historical Guide to Edgar Allan Poe*. Oxford University Press. Oxford. 2001. S. 19 – 63.

Täter durchschaut, wurde durch Poe geprägt.“<sup>17</sup> Dieser Typus zeigt sich in der Figur des Ichabod Crane in *Sleepy Hollow*<sup>18</sup>.

Weiters lassen sich viele Ähnlichkeiten zu Poes Werken im Film *Vincent* finden. Dieser Film handelt von einem siebenjährigen Jungen namens Vincent Maloy, der es vorzieht, in abgedunkelten Räumen Edgar Allan Poe zu lesen. Lieber träumt er davon, geheime Experimente mit seinem Hund Abercombie durchzuführen, als im Garten mit anderen Kindern zu spielen. Vincent glaubt in seiner Phantasie, seine Gattin lebendig begraben zu haben und dem Wahnsinn zu verfallen - ein typisches Element von Poe.

Edgar Allan Poe wird in der gängigen Rezeption häufig mit düsteren und gruseligen Schauerromanen in Zusammenhang gebracht und diese Themenwahl ist einer der Verbindungspunkte zu Burton. Auch Burtons Filme werden häufig als düster und gruselig beschrieben, da seine Filme von Untoten, Toten, Monstern und ungewöhnlichen Außenseitern handeln. Im Gegensatz zu Poes Erzählungen erkennt man aber bei näherer Betrachtung von Burtons Filmen, dass seine „düsteren“ Protagonisten durchaus lebensfroh und herzlich sein können. Hierin unterscheiden sich Poe und Burton voneinander. Burton verwendet zwar Elemente Poes, gibt ihnen aber zusätzlich eine positive Konnotation. Dieser Aspekt von Tim Burtons Filmen wird später noch genauer zu betrachten sein.

#### **2.4. Weitere literarische Einflüsse**

Viele von Tim Burtons Filmen basieren auf einer Literaturvorlage. Man denke an *Corpse Bride*<sup>19</sup>, ursprünglich eine russische Erzählung aus dem 19. Jahrhundert von Sholem Aleykhem. Dem Film *Sleepy Hollow* liegt die Geschichte *The Legend of Sleepy Hollow* von Washington Irving zugrunde. Sie gilt als eine der ersten klassischen Kurzgeschichten Amerikas. 2001 erschien

---

<sup>17</sup> Kreitling, Holger: Wie uns Edgar Allan Poe das Fürchten lehrte. In: Die Welt online. Axel Springer Verlag. URL:<http://www.welt.de/kultur.11.2012>.

<sup>18</sup> *Sleepy Hollow*; Regie: Tim Burton; USA; 1999.

<sup>19</sup> *A Corpse Bride*; Regie: Tim Burton; UK/USA; 2005



der Film *Planet of the Apes*<sup>20</sup>. Die Idee zu diesem Film geht ursprünglich auf den Roman *Planet der Affen* zurück, welchen Pierre Boulle 1963 schrieb.<sup>21</sup>

Ein weiterer Film, der auf einer literarischen Quelle basiert, ist *Alice in Wonderland*<sup>22</sup>. Dieses Kinderbuch wurde ursprünglich von Lewis Carroll geschrieben. Auch *Big Fish*<sup>23</sup> basiert auf einer literarischen Vorlage des gleichnamigen Romans von Daniel Wallace.<sup>24</sup>

### 3. Der Einfluss von Märchen

Neben den bereits besprochenen Einflüssen wird in dieser Arbeit die Bedeutung der Gattung Märchen in Tim Burtons Filmen besonders betrachtet. Schon in seinem Frühwerk verfilmte Burton zum Beispiel zwei Märchen, *Hansel und Gretel*<sup>25</sup> und *Aladin and His Wonderful Lamp*<sup>26</sup>.

Da der Schwerpunkt dieser Arbeit auf der Analyse der märchenhaften Elemente in Tim Burtons Filmen liegt, wird an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen, da dieser Aspekt im zweiten Teil der Arbeit ausführlich behandelt wird.

---

<sup>20</sup> Planet of the Apes; Regie: Tim Burton; USA, 2001

<sup>21</sup> vgl.: Mc Mahan, Alison: The Films of Tim Burton. Animating Live Action in Contemporary Hollywood. Continuum International. N.Y. 2005. S. 160-181.

<sup>22</sup> Alice in Wonderland; Regie: Tim Burton; USA; 2010.

<sup>23</sup> Big Fish; Regie: Tim Burton; USA; 2003.

<sup>24</sup> vgl.: Mc Mahan: The Films of Tim Burton. S. 75-77.

<sup>25</sup> Hansel und Gretel. Regie: Tim Burton. USA.1982.

<sup>26</sup> Aladin and His Wonderful Lamp. Regie: Tim Burton. USA.1984.

#### 4. Filmische Einflüsse

Der junge Burton wurde natürlich auch von unterschiedlichsten Regisseuren und deren Werken geprägt. Dabei spielt das Genre des Horrorfilmes eine wesentliche Rolle.<sup>27</sup> Diese werden häufig in Form von Kulturzitaten eingearbeitet.

##### 4.1. Ray Harryhausen und Stop-Motion

Burton wird durch die „Stop-Motion Technik“<sup>28</sup> von Ray Harryhausen beeinflusst.<sup>29</sup> Die Kampfszene der Skelette in *Jason and the Argonauts*<sup>30</sup> gilt als eine der ersten großen Stop-Motion Sequenzen überhaupt. Anlehnungen an Harryhausens Technik findet man in *Tim Burtons A Nightmare Before Christmas* und in *A Corpse Bride*.

Die Filme *Edward Scissorhands* und *Frankenweenie*<sup>31</sup> greifen Aspekte von Mary Shelleys Roman *Frankenstein* auf. Burton lässt sich hier aber besonders von den filmischen Bearbeitungen dieses Romans inspirieren. In dem Film *Frankenweenie* wird durch Kostüme und Set Design besonders sichtbar, dass er auf die James Whale Verfilmung<sup>32</sup> dieses Stoffes Bezug nimmt.

Generell lässt sich eine Affinität Burtons zu Horrorfilmen feststellen. Viele Figuren und Charaktere, die typisch für dieses Genre sind, lassen sich in Burtons Filmen finden. Deshalb soll hier kurz auf den Horrorfilm eingegangen und die dramatis personae vorgestellt werden.

##### 4.2. Horrorfilme

In den dreißiger Jahren des vorigen Jahrhunderts wurden die Charaktere erstmals eingeführt, die auch heute noch in zum Teil abgewandelter Form die Horrorfilme bevölkern. Tod Browning bearbeitet 1931 zwar nicht als Erster das Vampir-Thema, doch wird sein Film *Dracula* stilprägend für alle kommenden

---

<sup>27</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: *The Pocket Essential*. S. 15.

<sup>28</sup> The Ray and Diana Harryhausen Foundation: Biographie; URL: <http://www.rayharryhausen.com/biography.php>; 11.2012.

<sup>29</sup> vgl.: Merschmann: *Tim Burton*. S. 11

<sup>30</sup> *Jason and the Argonauts*; Regie: Don Chaffey; USA; 1963.

<sup>31</sup> *Frankenweenie*; Regie: Tim Burton; USA; 1984.

<sup>32</sup> *Frankenstein*; Regie: James Whale; USA; 1931.

Vampirverfilmungen. Weiters gewinnt die Figur „des Monsters“ wie zum Beispiel in *Frankenstein*, *The Mummy*<sup>33</sup> oder *King Kong*<sup>34</sup> an Bedeutung. Außerdem werden Figuren wie der „mad scientist“, der „künstliche Mensch“ oder der „Werwolf“ eingeführt.<sup>35</sup>

In den fünfziger Jahren haben die Inhalte einen anderen Schwerpunkt. Waren es in den früheren Jahren vermehrt Vampire oder Monster, welche die Menschheit heimsuchten, ging nun die Bedrohung von der Umwelt aus. Eine Bedrohung der heilen Welt von Außen, oft auch die Bedrohung durch Aliens, entsprach nun dem Zeitgeist. Horrorfilme bringen die Ängste der Gesellschaft zum Ausdruck. Insofern ist es verständlich, dass sich auch die Inhalte der Horrorfilme ändern.<sup>36</sup>

In den sechziger Jahren sind vor allem die Filme der Hammerstudios sehr beliebt. Wichtige Schauspieler und Regisseure dieser Zeit waren unter anderen Terence Fisher, Peter Cushing, Vincent Price und Christopher Lee.<sup>37</sup> Burton engagiert gerne Schauspieler dieser Ära, zum Beispiel Christopher Lee und setzt auf diese Weise seine Filme mit denen der Hammerstudios in Verbindung.<sup>38</sup>

Burton verwendet häufig einige bekannte Elemente des Horrorgenres, wie zum Beispiel den Friedhof, das verwunschene Haus und das Spukschloss. Auch die typischen Figuren des Horrorgenres findet man in seinen Filmen. Die Figur des mad scientist als auch die des künstlich erschaffenen Menschen können als solche betrachtet werden. Ein Beispiel dafür ist Sally aus *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*<sup>39</sup> und Edward in *Edward Scissorhands*.

---

<sup>33</sup> *The Mummy*; Regie: Karl Freund. USA. 1932.

<sup>34</sup> *King Kong*; Regie: Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack; USA; 1933

<sup>35</sup> vgl.: Ballhausen, Thomas: Körperliche Beschwerden. Fragmente einer Geschichte des Horrorfilms. In: Filmarchiv Austria (Hsg): Filmarchiv. Nr. 35. 07/06. S. 7-15

<sup>36</sup> vgl. ebd. S. 7-15.

<sup>37</sup> vgl. ebd. S. 7-15.

<sup>38</sup> vgl.: Merschmann: Tim Burton. S. 13-27.

<sup>39</sup> *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas*; Regie: Henry Selick; USA; 1993

## 5. Kennzeichen von Tim Burton Filmen

Im folgenden Kapitel werden die thematischen, stilistischen und filmtechnischen Kennzeichen in Tim Burtons Arbeiten behandelt.

### 5.1. Themen

In diesem Kapitel wird zuerst das Thema des Außenseiters vorgestellt, da es in vielen seiner Filme einen Schwerpunkt bildet. Anhand dieser Figur entwickelt Burton seine Gesellschaftskritik. Als immer wiederkehrendes Thema wird auch die Vater – Sohn Problematik in seinen Filmen besprochen.

#### 5.1.1. Außenseiter

Viele von Tim Burtons Filmen sprechen die Probleme eines Außenseiters an, der sich nicht in die Gesellschaft integrieren kann oder will.<sup>40</sup> Was ist es, dass Tim Burton so an diesen Außenseitern interessiert? „...I'd always wonder why people are treating the monster badly-from King Kong all the way up. They treat it badly because they see it as different.“<sup>41</sup> Egal ob sich die Protagonisten durch ihr Äußeres, wie Edward in *Edward Scissorhands*, ihre Verhaltensweisen, wie Edward Bloom in *Big Fish* oder ihre Wertesysteme, wie Willy Wonka in *Charlie and the Chocolate Factory* von der Masse unterscheiden, es stellt sich immer wieder heraus, dass die vermeintlich Bösen falsch verstanden werden.

Als Beispiel wird hier *Edward Scissorhands* und Karl, der Riese aus *Big Fish* genannt. In *Edward Scissorhands* sind es die Nachbarn, die den „Außenseiter“ verfolgen und ihn in Folge zu einem Mord treiben. In *Big Fish* wird der Riese als Bedrohung wahrgenommen, die er aber nicht darstellt. Das Böse entpuppt sich als missverstandene Figur.

Besonders deutlich wird dies in folgender Szene beschrieben. Edward Bloom wird vom Zirkusdirektor, der in einen Werwolf verwandelt ist, angegriffen. Daraufhin hat er folgende Erkenntnis: „It was that night I discovered, that most things you consider evil or wicked, are simply lonely and lacking in social

---

<sup>40</sup> vgl.: Merschmann: Tim Burton. S. 7-26.

<sup>41</sup> Nashawaty, Christopher: A Head of Its Time. In: Fraga, Kristian (Hsg): Tim Burton. University Press Mississippi. Jackson. 2005. S. 131.

niceties."<sup>42</sup> Dieser Satz ist eine der Kernaussagen zum Thema Außenseiter, nicht nur für diesen Film, sondern für den Großteil von Tim Burtons Werken.

#### **5.1.2. Außenseiter und die Gesellschaft**

Burton thematisiert die Angst vor Fremden. Diese Angst vor Anderem, Ungewohntem oder Neuem ist eines der Kernthemen seiner Filme.<sup>43</sup> Meistens wird dies anhand einer einzelnen Außenseiterfigur veranschaulicht, die er plakativ als Gegenpol zur Gesellschaft darstellt. Diese besondere Figur definiert sich durch Andersartigkeit und zeigt so die Voreingenommenheit und Enge von gesellschaftlichen Konventionen. Die dargestellte Gesellschaft fühlt sich vom Fremden bedroht, das oft gefährlich dargestellt wird. Aber Burton macht ihn zum eigentlichen Sympathieträger und zeigt die Gesellschaft als die „wahren Bösen“. Hier spielt Tim Burton mit dem Aspekt des offensichtlich Bösen, dem er aber ein freundliches Wesen verleiht. In Burtons Filmen bedroht nicht das Fremde die Gesellschaft, sondern die Gesellschaft bedroht das Fremde.

#### **5.1.3. Vater-Sohn-Beziehung**

Dieses Thema wird in seinen Filmen immer wieder bearbeitet. Als Beispiel hierfür können *Edward Scissorhands*, *Charlie and the Chocolate Factory* und vor allem *Big Fish* herangezogen werden. In allen drei Filmen wird das Verhältnis Vater- Sohn angesprochen.<sup>44</sup>

In *Big Fish* ist William Bloom mit seinem Vater zerstritten. Als der im Sterben liegt, beschließt Will ihn zu besuchen und sich mit ihm auseinander zu setzen. Während Will ausschließlich die Unterschiede zwischen sich und seinem Vater zu sehen vermag, erkennt sein Vater Edward die Ähnlichkeiten. Der Weg der beiden zueinander ist das Leitmotiv in diesem Film. Am Ende kommt es zur Versöhnung zwischen Vater und Sohn.

Edward, aus *Edward Scissorhands*, verliert plötzlich und unerwartet seinen Erfinder, der für ihn die Vaterfigur dargestellt hat. Edward bleibt durch den Verlust des Vaters unvollständig zurück. Er hat Scheren statt Hände. Das kann

---

<sup>42</sup> *Big Fish*. Regie: Tim Burton. T.C.: 55'.

<sup>43</sup> vgl.: Page: *Gothic Fantasy*. S.78 - 94.

<sup>44</sup> vgl.: Odell, Le Blanc,: *The Pocket Essential*. S. 11-25.

auch als ein Symbol für seine nicht abgeschlossene Entwicklung gedeutet werden. So ist er für das Leben in der Kleinstadt nicht vorbereitet.

Auch in *Charlie and the Chocolate Factory* wird dieses Thema bearbeitet. In dieser Vater-Sohn-Beziehung kommt es zur Trennung vom Vater, da sich der Zahnarzt Dr. Wonka nicht mit der Vorliebe seines Sohnes für Schokolade abfinden kann. Am Ende dieses Films steht ebenfalls die Aussöhnung der beiden.

## 5.2. Postmoderne

Da die Postmoderne als Stil ein wichtiger Faktor in Burtons Filmen ist, verdient sie eine genauere Betrachtung. Zunächst wird die Postmoderne allgemein definiert und in weiterer Folge werden einige Beispiele gezeigt, wo Burton sich dieses Stils in seinen Filmen bedient.

### 5.2.1. Postmodern Definition

Die Postmoderne wird in der wissenschaftlichen Diskussion noch immer unterschiedlich beschrieben. Eine prägnante, allgemeingültige Definition scheint es noch nicht zu geben. Der Wissenschaftler Heinrich Klotz hat sich unter anderen mit dem Begriff der „Postmoderne“ beschäftigt und in dieser Arbeit wird seine Definition näher beschrieben und verwendet.

Das zentrale Charakteristikum der Postmoderne sieht er [Klotz] daher nicht in einem radikalen Pluralismus, sondern in einer durch diese erst ermöglichte, fiktionale, narrative und konnotative Form einer Ästhetik, die die non-fiktionale Abstraktion der Moderne überwindet. Im dadurch entstehenden Referenzpluralismus ist auch ein bis dahin tabuisierter Eklektizismus wieder möglich. Wichtig ist dabei nicht, ob und welcher Stil zitiert wird, sondern nur, dass die Verwendung von Verweisen, Bezügen und Assoziationen einen über das einzelne Werk hinausgehenden Sinn und Bedeutung vermittelt.<sup>45</sup>

Die für diese Arbeit wichtigen Merkmale der Postmoderne sind vor allem das Zitieren verschiedener Stile, Dinge und Personen, welche aus ihren ursprünglichen Bezugsrahmen genommen, neu platziert oder in neue Zusammenhänge gebettet werden und dadurch eine Neue oder eine weitere Bedeutung erhalten. Es entsteht eine Art von Mehrfach- oder Doppelcodierung. Durch dieses eklektische Sammeln werden Pluralismus und Vielfältigkeit gefördert. Ein weiteres Kennzeichen der Postmoderne ist das „Pastiche“<sup>46</sup>. Anhand dieses Begriffes wird das „humoristische Zitieren“ als weitere Dimension in den Kanon der Merkmale der Postmoderne mit einbezogen. Eine humorvolle Hommage, wie zum Beispiel der Film *Vincent*, könnte man durchaus als Pastiche bezeichnen. Diese bewusste Pluralität an Stilen und das

---

<sup>45</sup> Bühler, Gerhard: Postmoderne auf dem Bildschirm, auf der Leinwand. Gardez! Verlag. St. Augustin. 2002, S. 55

<sup>46</sup> vgl.: Jameson, Fredric: Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press. Durham. 1991. S. 1-25.

hervorgehobene, markierte Zitat<sup>47</sup> ist typisch für Tim Burton. Das markierte Zitat beschreibt in diesem Zusammenhang das bewusste, demonstrative Aufgreifen eines populärkulturellen Elements, Stils und Genres mit dem Zweck einer zur Schau-Stellung innerhalb des Filmes. Die Narration verliert an Bedeutung, aber „[a]n ihre Stelle tritt eine zunehmende Emanzipation und Freiheit in der Verwendung von Motiven und Themen, die auf die sinnliche und emotionale Aktivierung des Rezipienten abzielen, zusammen mit einer immer offener zur Schau getragenen Künstlichkeit der filmischen Realisierung.“<sup>48</sup>

### **5.2.2. Die Postmoderne in Tim Burtons Filmen**

In diesem Kapitel soll nun anhand einiger Beispiele die Verwendung der postmodernen Zitierweise in Tim Burtons Arbeiten betrachtet werden.

Burton sammelt aus den verschiedensten Genres Figuren, Handlungselemente und Stilelemente und fügt diese in andere Zusammenhänge ein, wodurch etwas Neues entsteht. Daraus lässt sich erklären, weshalb seine Filme zwar oftmals von den typischen Charakteren eines Horrorfilms bevölkert sind und vom Zuschauer als solche erkannt werden, aber nicht in das Genre der Horrorfilme eingeordnet werden.

Dies kann veranschaulicht werden durch Burtons Verwendung von Edgar Allan Poe als Inspirationsquelle, indem er einige seiner Handlungselemente wie zum Beispiel das inhaltliche Motiv des „lebendig begraben werden“ aufgreift, in neue Zusammenhänge setzt und dadurch etwas Neues entstehen lässt. Burton übernimmt die Idee der lebendig begrabenen Frau. Vincent glaubt in seiner Phantasie, seine Frau wäre lebendig begraben und beginnt ihr vermeintliches Grab zu öffnen<sup>49</sup>. Burton überrascht den Zuschauer mit dem Erscheinen der Mutter, die empört ist, weil er in ihrem Blumenbeet gräbt. So wird das Horrorelement mit Humor verändert und dadurch in einen neuen Zusammenhang gebracht.

---

<sup>47</sup> hier zu verstehen als das bewusste Zitieren verschiedener filmischer oder populärkultureller Elemente, um diese durch bewusste Neu- Zusammensetzung demonstrativ in neue Zusammenhänge zu betten und diese auszustellen.

<sup>48</sup> Bühler: Postmoderne. S. 300.

<sup>49</sup> Vincent, Regie: Tim Burton. USA. 1982. T.C.: 0'02“.



In seinem Film *Vincent* ruft Burton jedoch auch bewusst Assoziationen mit der Person Poe hervor. Er zeigt dem Zuschauer nicht das historisch korrekte Bild von Poe, sondern zeichnet den Autor und sein Werk in überspitzter und fiktionaler Weise. Diese Art des „markierten Zitates“ ist ein typisches Merkmal der postmodernen Kunst.

Eine Fülle von Beispielen für abgewandelte Filmzitate lassen sich ebenfalls in *Frankenweenie* finden. Die Charaktere, Requisiten und die Mise en scene von *Frankenstein* gehören zu einem populärkulturellen Allgemeinwissen und sind dadurch für einen Großteil der Rezipienten erkennbar und verständlich. Burton nutzt diese Elemente des Klassikers und setzt sie in ungewohnte Zusammenhänge.<sup>50</sup>

Zunächst soll auf die Namensähnlichkeit der beiden Filme *Frankenweenie* und *Frankenstein* aufmerksam gemacht werden. Allein der Wortklang setzt beide Filme zueinander in Bezug. Die verniedlichende Form von Burtons Filmtitel passt genau, da er ja auch die „Kinderversion“ eines Horrorfilms darstellt.

Die stilistische Ähnlichkeit der beiden Laboratorien ist offensichtlich und wird in den folgenden beiden Bildern veranschaulicht.



Abb.4: Henry Franksteins Labor



Abb.5: Frankenweenie Labor

<sup>50</sup> vgl.: Merschmann: Tim Burton; S. 19-26.

Das Labor in Abbildung 4 zeigt sich als historisches Labor. *Frankenweenies* Labor in Abbildung 5 ist vor allem mit Haushaltsgeräten wie Bügelbrett, Toaster, Fahrrad, Regenschirm und Mixer ausgestattet. Obwohl die Requisiten nicht ident sind, erkennt man die Ähnlichkeiten. In beiden Laboratorien befinden sich Schnüre, Kabel und Leitungen, die das Dach des Hauses mit dem Labor verbinden. Verschiedene Gerätschaften sollen Strom aus einem gerade stattfindenden Gewitter weiterleiten. Das Monster bzw. der Hund liegen auf einem Experimentiertisch, bzw. auf einem zu einem Tisch umfunktionierten Bügelbrett. Diese Tische sind mit Hilfe einer Hebevorrichtung so konstruiert, dass man sie unter das Dach ziehen kann. Die Tatsache, dass sich Viktor Frankensteins Labor aus Haushaltsgeräten zusammensetzt, zeigt deutlich, dass Burton auch hier das Labor des verrückten Wissenschaftler als gängiges und bekanntes filmisches Motiv darstellt, es aber gleichzeitig humorvoll abwandelt, indem er es aus Alltagsgegenständen kreiert.

Aber nicht nur die Laboratorien der beiden Filme sind einander ähnlich. Burton hält sich auch mit der Darstellung des Experiments in seinem Film eng an die Vorlage des 1931 erschienen Klassikers. So ähnelt auch die Maske des Hundes Sparky dem Ausdruck des Monsters gespielt von Boris Karloff in der James Whale Verfilmung. Bei Tim Burton übernimmt ein Hund die Rolle des Monsters und bekommt Schrauben und Drähte in den Hals. Es ist sofort klar, worauf Burton anspielt.

In beiden Filmen wird das Monster in eine Windmühle gejagt, die dann in Flammen aufgeht. Das Setting für den Showdown ist ähnlich, jedoch unterscheidet sich das Ende der beiden filmischen Frankensteinversionen. Da bei Burton das Monster positiv konnotiert ist, darf es am Ende des Films auch überleben.

Dieses eklektische Sammeln aus Film, Literatur und Alltag und die Umgestaltung dieser Elemente definiert Burtons filmisches Werk. Das veränderte, hervorgehobene, markierte Zitat ist, wie oben beschrieben, typisch für die Postmoderne. Nicht im Kopieren verschiedener Filme, sondern im

Aufgreifen und der neuen Verknüpfung liegt die Kraft von Tim Burtons Erzählweise.

### 5.3. Filmische Umsetzung

Nicht nur inhaltlich, sondern auch im Bezug auf das Set Design, die Schauplätze und die Musik weisen viele von Tim Burtons Filmen Ähnlichkeiten auf. Im Folgenden sollen einige dieser filmischen Charakteristika besprochen werden.

Bedenkt man, dass sich Tim Burton zu Beginn seiner Karriere vorrangig mit Animation und Stop-Motion Filmen beschäftigte, ist es nicht verwunderlich, dass sich auch in der visuellen Gestaltung seiner Filme eine spezielle Art von Künstlichkeit durchsetzt. Burton legt viel Wert auf die Kraft und Ausdrucksstärke seiner Bilder. Das prägt auch die spezielle Inszenierung seiner Drehorte.

#### 5.3.1. Bildkomposition

##### Häuser

Zunächst sollen die Wohnorte der Figuren beschrieben werden. Die Wohnräume entsprechen meist den Charakteren ihrer Bewohner. Es spielt keine Rolle, ob diese Häuser den physikalischen Gesetzmäßigkeiten Stand halten würden. So leben zum Beispiel die Hexe, Jenny und Charlie in Häusern, die so verfallen und schräg gebaut sind, dass sie in der realen Welt niemals stehen bleiben würden. Sie erinnern an Hexenhäuser bei den Gebrüdern Grimm, wie an folgendem Bild gezeigt werden soll.



Abb.6: Jenny's Haus

Burton nutzt das Element der „Schrägheit“, um das Besondere und die Lebensumstände der Bewohner der Häuser darzustellen.

Schrägheit bzw. schräge Formen fördern die visuelle Spannung in einem Filmbild. Indem die Objekte nicht geradlinig dargestellt werden, wirken sie belebt und aktiv.<sup>51</sup>

Sie leben und fühlen nicht der gesellschaftlichen Norm entsprechend, daher scheint es richtig, sie nicht in die geradlinigen Umgebungen ihrer Mitmenschen einzubetten.

### Schloss

Burtons Protagonisten residieren meist in einem Schloss oder schlossähnlichem Gebäude, dass weit außerhalb der Stadt auf einem Hügel angesiedelt ist. Willy Wonkas Schokoladenfabrik, Edwards Residenz und auch das neue Haus von Edward Bloom sind offensichtliche Anspielungen auf die Zauberschlösser in den Märchen. Die Schlösser haben viele Türmchen, sind sehr verspielt und wirken verwunschen. Andererseits findet man auch die moderne Version solcher Schlösser. Diese kennzeichnen sich durch große prächtige Bauten und besonders durch die hervorgehobene Lage des Hauses.

### Vorstadt

Der Gegenpol zum Schloss wird häufig durch das Motiv des Vorortes zum Ausdruck gebracht. Das liegt wahrscheinlich zum einen daran, dass Burton an einem solchen Ort aufgewachsen ist, aber auch, weil es eines seiner Themen ist, die Wertesysteme, die sich dort bilden, kritisch zu betrachten.

I find a sense of freedom in the suburbs. You assume the mask of suburbia for outward appearances, and yet no one knows what you really do.(...)Because you're so close to people and yet -this is the way I grew up feeling- you have no idea what they're really about (...) You're never so close and distant from people at the same time. There's something about suburbia, it's really a place to hide. Or people use it as sort of a mask of normalcy.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. WUV Universitätsverlag. Wien. S. 112ff.

<sup>52</sup> Edelstein, David: Odd Man In. In: Fraga: Tim Burton. S. 34.

### Die Distanz zwischen Schloss und Vorstadt

Es scheint kein Zufall zu sein, dass zwischen den Häusern von Burtons Protagonisten und denen der anderen Charaktere keine große geographische Entfernung liegt, aber durch die herausragende Lage und die wunderbare Ausstattung soll die Verschiedenheit der Welten und ihrer Bewohner symbolisiert werden. Diese unterschiedliche Gestaltung gibt Tim Burton die Möglichkeit, die Diskrepanz innerhalb einer Gesellschaft aufzuzeigen. Sehr anschauliche Beispiele dafür liefern die Wohnorte in *Edward Scissorhands* und *Big Fish*.

Um den Unterschied dieser beiden Handlungsräume auch in der Bildgestaltung darzustellen, wird der Schauplatz des Vororts oft streng strukturiert, steril und geradlinig angelegt. Das Schloss hingegen wirkt magisch, verschnörkelt, exponiert und verschroben. Wie in den Abbildungen 7 und 8 gezeigt werden soll, steht die Vorstadt im direkten Kontrast zum Wohnsitz des Protagonisten.

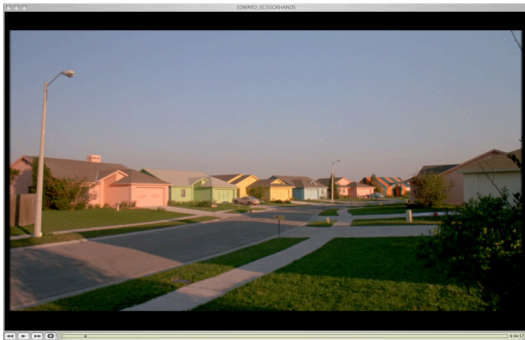


Abb.7: Vorstadt; Edward Scissorhands



Abb.8: Schloss; Edward Scissorhands

## Natur

Auch die Natur stellt Burton sehr künstlich dar. Die Grünflächen und Rasenanlagen in den Vororten werden ebenso geradlinig und getrimmt gezeigt wie die Häuser, die Vorstadt und die Menschen. Wandert der Held, der Abenteuer zu bestehen hat, jedoch durch einen Wald, zeichnet Burton das Bild eines düsteren, unübersichtlichen, undurchdringlichen Waldes voller Gefahren. Häufig ist der Wald auch der Ort, in dem der Held mit Magie in Berührung kommt wie zum Beispiel in *Sleepy Hollow*.

Das Übersinnliche muss jedoch nicht immer eine negative Erfahrung für den Helden sein. In *Sleepy Hollow* ist der Wald einerseits der Ort, in dem das Böse wohnt, andererseits erinnert der Wald den Helden an das liebevolle, zauberhafte Wesen seiner Mutter.

## Farben

Burton verwendet eine für ihn charakteristische Farbigkeit, um die Wohnorte, Natur und Menschen zu charakterisieren. In *Edward Scissorhands* zum Beispiel ist die Vorstadt in ganz klaren Pastelltönen gehalten. Konträr dazu ist Edwards Schloss dunkel, grau und verwittert gestaltet.

Burton arbeitet oft mit Kontrasten und verwendet dabei gerne die Farbe Weiß.<sup>53</sup>, indem er zum Beispiel eine Winterlandschaft gestaltet. Schnee ist ein immer wiederkehrendes Element der Bilderwelt Burtons.<sup>54</sup> Jede Farbe wirkt stärker und intensiver auf weißem Hintergrund und dadurch lassen sich mit Hilfe anderer kräftiger Farben leicht Gegensätze herausarbeiten, denn „[g]roßflächige, intensiv leuchtende Farben werden als höchst spannungsgeladen empfunden“<sup>55</sup>. Beispiele dafür sind „die Ausfahrt der Autos aus der Schokoladenfabrik“<sup>56</sup> in *Charlie and the Chocolate Factory*, und „das blutverschmierte Kleid von Kim“<sup>57</sup> in *Edward Scissorhands*.

---

<sup>53</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: The Pocket Essential. S. 14-24-

<sup>54</sup> vgl.: Page: Gothic Fantasy. S. 78-95.

<sup>55</sup> Mikunda: Kino spüren. S. 239-243.

<sup>56</sup> Big Fish. Regie: Tim Burton. T.C.: 0'03``.

<sup>57</sup> vgl.: Big Fish. Regie: Tim Burton. T.C.: 1'32``.

### 5.3.2. Filmmusik

Ein weiteres formales Merkmal seiner Filme ist die einprägsame Filmmusik. Burton arbeitet beinahe immer mit dem Filmkomponisten Danny Elfman zusammen, da die Vorliebe für Horrorfilme beide verbindet, findet man das Düstere und Unheimliche dieser Filmgattung in Elfmans und Burtons Arbeiten wieder. Die Musik unterstützt die visuellen Ideen Burtons.<sup>58</sup>

Viele seiner Kompositionen sind in Moll gehalten und häufig finden sich Dissonanzen darin wieder. Die Dissonanzen der Musik spiegeln die inhaltlichen Unterschiede im Film wieder. Indem zum Beispiel der Außenseiter mit einem musikalischen Motiv versehen wird, dass sich nicht der Harmonie der anderen Figuren fügt, wird seine Außenseiterrolle auch musikalisch zum Ausdruck gebracht.<sup>59</sup>

### Zusammenfassung

In den ersten Kapiteln über die Einflüsse auf die Arbeit Tim Burtons wurden die Anregungen besprochen, die er aus literarischen Quellen erhält. Weiters wird die Prägung Tim Burtons durch Horrorfilme und Animationsfilme erörtert.

In den weiteren Kapiteln über die Kennzeichen von Tim Burtons Filmen wurden seine Themen, die Verwendung der postmodernen Zitierweise und die filmische Umsetzung besprochen. Eines seiner Kernthemen ist die Stellung des Außenseiters und anhand dieser Figur postuliert er seine Gesellschaftskritik. Auch die Vater- Sohn Beziehung zeigt sich als Thematik in vielen seiner Filme. Burton sammelt viele Anregungen aus den verschiedensten Genres und verändert diese Elemente in seiner speziellen postmodernen Art und Weise.

Schließlich runden Bildkomposition und Musik die Filme in einer Weise ab, die die einheitliche Handschrift Tim Burtons zur Geltung kommen lässt.

---

<sup>58</sup> vgl.: McMahan: The Films of Tim Burton. S. 193-213.

<sup>59</sup> vgl.: ebd. S. 193-213.

### III. Märchen

Da der Schwerpunkt der Arbeit darauf liegt, märchenhafte Elemente in Tim Burtons Filmen zu finden, wird der Begriff „Märchen“ zunächst definiert und in weiterer Folge werden verschiedene literaturwissenschaftliche Forschungsansätze zum Volksmärchen vorgestellt. Den Abschluss dieses Kapitels bildet ein Diskurs über die literarische Gattung Märchen und ihre Umsetzung im Film.

#### 6. Definition Märchen

Es gibt viele unterschiedliche Definitionen des Begriffs „Märchen“. Jedoch wiederholen sich gewisse Merkmale in den verschiedensten Forschungsansätzen.

Märchen „Erzählung (ohne Bindung an historische Personen oder an bestimmte Örtlichkeiten), fantastische Dichtung; erfundene Geschichte“: Das seit dem 15. Jh. bezeugte Wort ist eine Verkleinerungsbildung zu dem heute veralteten Substantiv Mär{e} „Nachricht, Kunde, Erzählung“. Bis ins 19. Jh. war die aus dem Mitteld. stammende Verkleinerungsbildung, die das oberd. *Märlein* verdrängt hat, im Sinne von „Nachricht, Gerücht, kleine {unglaubhafte} Erzählung“ gebräuchlich. Das Grundwort Mär{e} (mhd. *maere*, ahd. *màri*) ist eine Bildung zu dem im Nhd. untergegangenen gemeingerm. Verb mhd. *màeren*, ahd. *màren* „verkünden, rühmen usw.“, das von einem alten Adjektiv für „groß, bedeutend, berühmt“ abgeleitet ist.<sup>60</sup>

Der Begriff „Märlein“ beschreibt eine kleinere, unbedeutendere Erzählung, als es zum Beispiel „die Mare“ wäre. Insofern ist das Märlein oder das Märchen eine, in ihrer Bedeutung mindere Nachricht. Man weiß nicht, ob die Erzählung wahr ist oder nicht.

Die Bedeutung des Wortes „Märchen“ wandelte sich also von einer kleinen unglaubwürdigen Nachricht, zu einer Erzählung mit magischen, wunderbaren Elementen. Die Tendenz zum Übernatürlichen ist heute inhaltlich ein Kennzeichen dieser Dichtung.

---

<sup>60</sup> Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Dudenverlag. Mannheim. 2006. 4. Aufl. Bd. 7. S. 508.



Im Folgenden werden die Wesensmerkmale des Märchens aufgezählt.

Das Volksmärchen<sup>61</sup> bewegt sich in einem ort - und zeitlosen Raum. Die Sprache ist einfach gehalten und die Handlung einsträngig. Generell beschreibt das Märchen ein einfaches Weltbild. Stereotype Handlungen und Schauplätze bestimmen sein Wesen. Seine Protagonisten sind eher Typen als Charaktere und sind entweder eindeutig gut oder böse. Das Märchen bedient sich oft eines formelhaften Anfangs und Schlusses und endet meist mit einem Happy End.<sup>62</sup>

Das Übernatürliche stellt nichts Außergewöhnliches dar. Wie selbstverständlich wird es in die Märchenwelt integriert. Das Märchen versucht keinen Anspruch auf Wirklichkeit zu erheben. Indem die Gesetze der Physik und der Vernunft nicht eingehalten werden müssen, verlieren Parameter wie Ort und Zeit an Bedeutung.<sup>63</sup>

Auch Fabeln, Sagen, Legenden und Mythen haben wundersame Elemente, aber sie unterscheiden sich in Thema und Form klar vom Märchen.

An dieser Stelle ist es sinnvoll, den Begriff der „Fantastik“ nach Todorov zu erwähnen, um das Märchenhafte klarer definieren zu können.

Das Fantastische liegt in dem Moment dieser Ungewissheit; sobald man sich für die eine oder die andere Antwort entscheidet, verlässt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder das des Wunderbaren. Das Fantastische ist die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenübersteht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.<sup>64</sup>

Das Wunderbare im Märchen ist für den Leser oder Seher als eindeutig übernatürlich erkennbar. Im Gegensatz dazu ist laut Definition Todorovs beim Phantastischen nie klar, ob ein Ereignis im Rahmen der Erzählung wirklich als übernatürlich verstanden werden kann oder nicht. Der Protagonist wird im

---

<sup>61</sup> im Unterschied zum Kunstmärchen

<sup>62</sup> vgl. Neuhaus, Stefan: Märchen.. Francke Verlag. Tübingen. Basel. 2005. S. 9.

<sup>63</sup> vgl.: Lüthi, Max: Märchen. J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung. Stuttgart. 2004. S. 6 – 13.

<sup>64</sup> Todorov, Tzvetan.: Einführung in die Literatur des Fantastischen. S. 26. In: Neuhaus: Märchen. S. 13.

Zweifel gelassen. Diese Ungewissheit ist für den „Fantastik-Begriff“ von Todorov essentiell.

Er überlässt die Deutung der Erzählung dem Leser selbst.

Die Einschätzung, ob das, was erzählt wird, glaubwürdig ist oder nicht, bleibt allerdings weiter dem individuellen Leser überlassen. Eine rein allegorische Lesart kann ausgeschlossen werden.<sup>65</sup>

Das Fantastische stellt uns vor ein Dilemma: soll man's glauben oder nicht?<sup>66</sup>

## **7. Forschungsansätze der Märchentheorie**

Hier wird vor allem auf die Forschungsansätze von Vladimir Propp und Max Lüthi näher eingegangen, da beide grundlegende Forschungsansätze in der Märchentheorie postulierten. Propp beschäftigt sich vor allem mit der Handlungsstruktur von Märchen, wohingegen sich Lüthi auf den Stil von Märchen konzentriert.

### **7. 1. Strukturanalyse nach Propp**

Vladimir Propp findet in der Struktur der Handlung typische Wesensmerkmale von Märchen. Er definiert für den wissenschaftlichen Vergleich von Märchen bestimmte strukturelle Merkmale.

Morphologisch gesehen kann als Zaubermärchen (*conte merveilleux*) jede Erzählung bezeichnet werden, die sich aus einer Schädigung (A) oder einem Fehlelement ( $\alpha$ ) über entsprechende Zwischenfunktionen zur Hochzeit (H\*) oder anderen konfliktlösenden Funktionen entwickelt.<sup>67</sup>

Dies ist eine äußerst weit gefasste Beschreibung von Märchen. Propp differenziert diese einzelnen Handlungsstationen noch genauer und findet innerhalb eines Märchens insgesamt 31 Funktionen, die eine klar bestimmte Abfolge besitzen. Es müssen laut Propp nicht immer alle 31 Funktionen in einer Handlung auftreten, was jedoch die genaue chronologische Abfolge der restlichen Funktionen nicht beeinflusst.

---

<sup>65</sup> Neuhaus, Stefan: Märchen. S.14.

<sup>66</sup> Todorov: Einführung in die fantastische Literatur. S.76. In: Neuhaus. Märchen. S.14.

<sup>67</sup> Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. Suhrkamp Verlag. Deutschland. 1975. S. 91.

Hier ein Überblick über einige der Funktionen<sup>68</sup>, die für diese Arbeit wesentlich sind.

- Ein Familienmitglied verlässt das Haus für einige Zeit.
- Dem Helden wird ein Verbot erteilt.
- Das Verbot wird verletzt.
- Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen.
- Einem Familienmitglied fehlt irgendetwas, es möchte irgendetwas haben (Mangelsituation).
- Der Held verlässt das Haus.
- Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen, wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird.
- Der Erwerb des Zaubermittels trifft ein
- Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf.
- Der Held wird markiert.
- Der Gegenspieler wird besiegt.
- Das anfängliche Unglück wird wieder gutgemacht bzw. der Mangel wird behoben.
- Der Feind wird bestraft;
- Der Held vermählt sich und besteigt den Thron.

Die 31 Funktionen werden sieben Handlungskreisen zugeteilt, die an speziellen Figuren festgemacht sind. Für Propps Verständnis von Märchen ist es nicht wichtig, wer den Helden ausschickt etwas zu suchen oder zu bringen. Propp stellt fest, dass eine Figur mehrere Handlungskreise in sich vereinen kann. Zum Beispiel kann die Figur des Schenkers auch der Helfer sein.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 25-31.

<sup>69</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

## Handlungskreise nach Propp

Der Gegenspieler definiert sich durch die Funktion des Schadenstiftens. Außerdem tritt er in direkten Kampf mit dem Helden oder verfolgt ihn.<sup>70</sup>

Als Schenker beschreibt Propp die Figuren, die dem Helden das Zaubermittel übergeben.<sup>71</sup>

Im Handlungskreis des Helfers befinden sich folgende Funktionen: Er kann dem Helden die Überwindung von räumlichen Distanzen ermöglichen, das Unglück beseitigen bzw. besitzt der Helfer das fehlende Element. Der Helfer unterstützt den Helden bei der Lösung der Aufgabe und er kann den Helden verwandeln.<sup>72</sup>

Die Zarentochter (gesuchte Gestalt) und ihr Vater vereinen folgende Funktionen in ihrem Handlungskreis. Sie sind es, die die schwere Aufgabe stellen. Sie kennzeichnen und identifizieren den echten Helden, wohingegen sie den falschen Helden bestrafen. Eine der wichtigsten Funktionen, die unter ihren Handlungskreis fallen, ist die der Hochzeit.<sup>73</sup>

Der Sender hat alleinig die Funktion, den Helfer auf seinen Weg zu schicken.<sup>74</sup>

Propp unterscheidet zwischen einem leidenden oder suchenden Helden. Der leidende Held bleibt passiv und das Märchen beschreibt den Verlauf seines Schicksals. Der suchende Held geht aktiv in die Welt auf der Suche nach jemandem oder irgendetwas. Des Weiteren fallen unter den Handlungskreis des Helden die verschiedenen Reaktionen auf des Schenkers Aufgaben. Der wahre Held reagiert schlussendlich immer richtig. Wesentlich ist auch die Funktion der Hochzeit.<sup>75</sup>

Auch der falsche Held zieht aus und auch bei ihm spielen die Reaktionen auf

---

<sup>70</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

<sup>71</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

<sup>72</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

<sup>73</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

<sup>74</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

<sup>75</sup> vgl.: ebd.: S. 79-84.

die verschiedenen Aufgaben des Schenkers eine wichtige Rolle, aber er verliert. Der falsche Held kann auch versuchen, unrechtmäßige Ansprüche geltend zu machen.

Dieses System aus 31 Funktionen und sieben Handlungskreisen, wurde von Propp anhand von russischen Zaubermärchen entwickelt. Das ist eine Grundlage, auf der die Einordnung der märchenhaften Elemente im Analyseteil passiert.

## 7.2. Stilanalyse nach Lüthi

Propp legt seinen Schwerpunkt auf zeitlich lineare Handlungsabläufe, wohingegen sich Lüthi vermehrt mit dem Stil und dem Wesen dieser Geschichten beschäftigt. Im Sinne dieser Arbeit scheint es wichtig beide Forschungsansätze zu integrieren.

Beim Vergleich verschiedener Märchen hat Lüthi folgende Merkmale gefunden, die allen europäischen Märchen gemeinsam sind:

- Eindimensionalität
- Flächenhaftigkeit
- abstrakter Stil
- Isolation und Allverbundenheit
- Sublimation und Welthaltigkeit

### Eindimensionalität

Für Lüthi sind Märchen eindimensional. Das bedeutet, dass das Diesseitige und das Jenseitige in einer Welt, in einer Dimension zusammengezogen werden. Im Märchen ist die Unterscheidung zwischen Diesseits- und Jenseitsfiguren nicht gegeben. Sie leben und verkehren gleichberechtigt nebeneinander. Das Wunderbare wird im Märchen nicht als solches wahrgenommen. Die Helden im Märchen fürchten sich nicht vor den übernatürlichen Figuren, Dingen oder Phänomenen, da diese für sie in der Märchenwelt alltäglich und normal sind. Sie entwickeln nur Angst, wenn es handlungsbedingt ist. Der Held trifft meistens in der Ferne auf das Wunderbare. Zum Beispiel begegnet der Held auf seiner Suche auf etwas Übernatürliches, wundert sich nicht und nimmt es als vollkommen selbstverständlich. Im Rahmen dieser Eindimensionalität ist es auch möglich, dass der Held und eine Jenseitsfigur heiraten und glücklich bis

an ihr Lebensende sind.<sup>76</sup>

### Flächenhaftigkeit

Märchenfiguren besitzen kein Innenleben. Sie haben keine Gefühle, keine Bindungen, keine seelische Tiefe, sie sind flächenhaft dargestellt. Bewusst vermeidet Lüthi den Begriff der "Charaktere", da dieser mit Persönlichkeit und Tiefe in Verbindung gebracht werden kann und dies der "isolierten Figur" eines Märchens, laut Lüthi, nicht entspricht. Ihre Eigenschaften werden durch äußere Handlungen bestimmt. Eine Märchenfigur wird durch ihre Handlungen eine Eigenschaft zugeschrieben, sie ist zum Beispiel entweder gut oder böse. Bei dieser Darstellung einer Eigenschaft durch eine Märchenfigur ist es dem Rezipienten möglich, verschiedenste Verhaltensweisen nebeneinander auf einer Fläche zu sehen. Um die abstrakte Figur der handelnden Personen zu erhalten, wird sie nicht in eine Umwelt eingebettet.<sup>77</sup>

Der Märchenheld kann zwar eine Heimat haben, diese ist aber nur im Zusammenhang der Wanderung wichtig, da der Herkunftsort als Ausgangspunkt für die Wanderschaft dient. Viele Märchen beginnen, indem der Held auf eine Reise geht. Verlangt die Handlung des Märchens, dass der Held zurückkehrt, so tut er dies nicht wegen der emotionalen Bindung zu seiner Heimat, sondern weil es der Handlung entspricht.<sup>78</sup>

So wie die Umwelt, hat auch die Familie keinen speziellen Stellenwert. In unzähligen Volksmärchen werden sehr wohl Geschwister und Verwandte genannt, man denke nur an die vielen bösen Stiefmütter und entführten Geschwister. Ihre Bedeutung liegt aber darin, dass sie immer die Handlung in Gang bringen, bzw. vorantreiben. Überspitzt könnte man sagen: Zwar lieben sich Prinz und Prinzessin und heiraten, doch ist die Prinzessin eigentlich nicht mehr als ein McGuffin<sup>79</sup>. Alles was den Handlungsträger umgibt, dient dem Zweck, ihn in der Handlung voranzutreiben. Nicht nur Heimat und Familie sind

---

<sup>76</sup> vgl.: Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Francke Attempto Verlag. Tübingen. 2005. S. 8 - 13.

<sup>77</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S.13-25.

<sup>78</sup> vgl.: ebd.: S. 13-25.

<sup>79</sup> Im Sinne von handlungsauslösend, danach aber unwichtig.

ausschließlich in Bezug auf das Vorantreiben der Handlung von Bedeutung, auch die vielen Helfer des Helden sind hauptsächlich dafür verantwortlich, die Geschichte weiterzuführen. Sie kommen und verschwinden im Nichts, sobald ihre Arbeit getan ist. Jede Figur des Märchens steht für sich allein im Gefüge der Handlung und das versteht Lüthi unter dem Begriff der „isolierten Figur.“<sup>80</sup>

Neben der Emotionslosigkeit und der Beziehungslosigkeit zu Mitmenschen und Umgebung spielt auch die Zeit laut Lüthi keine Rolle für das Dasein der Märchenfiguren. Durch das Abkapseln der Figuren wird die zeitliche Dimension innerhalb einer Erzählung unbedeutend. Lüthi beschreibt, dass die zeitliche Dimension ausgeklammert wird und dadurch das Altern und eine persönliche Entwicklung des Helden ausbleibt.<sup>81</sup>

#### Abstrakter Stil

Die abstrakte Struktur und Form eines Volksmärchens<sup>82</sup> lässt sich laut Lüthi zum Teil auch durch die mündliche Überlieferung erklären. Diese orale Tradierung ist mit ein Grund für die Einprägsamkeit von Märchen, die durch klare Strukturen und starre Formen gebildet wird. Vermehrt werden handlungswichtige Dinge genannt. Auf Beschreibungen, die zur Stimmungsbildung, bzw. der Atmosphäre dienen, wird meistens verzichtet. Erzähler und Zuhörer sollen sich auf den Kern der Geschichte konzentrieren und sich diesen merken. Ein Held zieht aus, um Aufgaben zu lösen. Indem Nebenhandlungen völlig ausgeklammert werden, wird die Singularität des Handlungsstranges gewahrt.<sup>83</sup>

Der Stil des Märchens ist besonders durch abstrakte Formen gekennzeichnet. Typisch sind die starren Anfangs- und Schlussformeln. Durch sie wird direkt in das Märchengeschehen eingeführt, es ist für jedermann klar ersichtlich, dass ein Märchen folgt. „Es war einmal...“ und „Wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ sind Sätze, die es zum einen möglich machen, dass man

---

<sup>80</sup> vgl.: Lüth: Das europäische Volksmärchen. S. 13-25.

<sup>81</sup> vgl.: ebd.: S. 13- 25.

<sup>82</sup> Im Gegensatz zum Kunstmärchen, dass von einem Autor verfasst und mittels Büchern verbreitet wird.

<sup>83</sup> vgl.: ebd. S. 25-37.



sich räumlich und zeitlich vom Geschehen distanziert. Auf der anderen Seite schaffen sie einen fixen Rahmen. Weitere strukturgebende wiederkehrende Muster sind Zahlen, metrische Reime und Zaubersprüche.<sup>84</sup>

Der abstrakte Stil des Märchens wird auch durch die Requisiten zum Ausdruck gebracht. In diesem Bereich arbeitet das Märchen mit Extremen, wie scharfen Kontrasten, ausdrucksstarker Farbigkeit und klaren Konturen. Am häufigsten findet man die Farben Gold, Silber, Rot, Blau, Weiß und Schwarz. Die Verwendung von Mineralien (Steine und Kristalle) und Metallen unterstreicht die klare Darstellungsweise des Märchens zusätzlich.<sup>85</sup>

#### Isolation und Allverbundenheit

Die isolierende Form der Erzählung kommt in den Figuren und in der Handlung zum Ausdruck. Die Figuren innerhalb eines Märchens sind voneinander gelöst. Dadurch ist es nicht notwendig, diese isolierten Figuren langsam in das Gefüge der Handlung einzuführen. Die Handlung wird in einzelnen Episoden dargestellt, die keine Verbindung zueinander aufweisen müssen. Lüthi versteht unter dem Wesensmerkmal der Isolation, dass Figuren für sich allein stehen und dass einzelnen in sich geschlossene Episoden innerhalb der Handlung nebeneinander stehen. Diese einzelnen Teile sind laut Lüthi durch einen Leitgedanken miteinander verbunden. Diese eine Grundintention durchdringt das Märchen und eint alle einzelnen Teile. Dadurch kann alles mit allem in Beziehung gestellt werden. Diese Allverbundenheit ist, laut Lüthi, typisch für Märchen.<sup>86</sup>

#### Sublimation und Welthaltigkeit

Max Lüthi stellt in seiner Märchentheorie fest, dass es keine ausschließlich für das Märchen bestimmten Motive gibt, da jedes Motiv für das Märchen adaptiert werden kann. Lüthi unterscheidet in seiner Forschung zwischen einerseits sozialen Motiven. Das sind solche aus dem alltäglichen Leben, wie Werbung, Hochzeit, Tod und andererseits magischen Motiven, wie Überreste von

---

<sup>84</sup> vgl.: Lüthi: das europäische Volksmärchen. S. 25-37.

<sup>85</sup> vgl.: ebd.: S. 25-37.

<sup>86</sup> vgl.: ebd.: S. 37– 63.

Fruchtbarkeits-, Namens- und Zahlenzauber.<sup>87</sup>

Aber sogleich erweist es sich, daß[sic] das eigentlich Magische im Märchen verflüchtigt ist. Magie ist untrennbar verbunden mit Anspannung der Seele. Zauber verwirklicht sich durch Beschwörung, durch einen Willensakt. Gerade davon ist im Märchen nichts zu spüren.<sup>88</sup>

Das Magische verliert an Anstrengung. Auf der anderen Seite verliert auch das profane Motiv an Tiefe, wird flächenhaft zum Handlungselement. „Alte *Riten, Sitten, Gebräuche* schimmern im Märchen durch. Aber nur die Völkerkunde vermag sie zu entdecken.“<sup>89</sup> Riten und Gebräuche werden im Märchen nicht mehr klar erkennbar dargestellt. Diesen Vorgang der Entleerung und Reduktion der Motive auf seinen Kern nennt Lüthi Sublimation. Eben diese Verzerrung der ursprünglichen Motive bedingt, laut Lüthi, die Umwandlung in ein Märchenmotiv. Das Loslösen, laut Lüthi, die Entleerung aller Motive, führt dazu, dass sie in ihrem ursprünglichen Sinn nicht mehr korrekt verstanden werden. Durch die Straffung der Motive schafft es das Märchen, alle Themen menschlichen Seins auf symbolische Art und Weise darzustellen. So kann es alle Themen in sich aufnehmen und wird dadurch „welthaltig“.<sup>90</sup>

---

<sup>87</sup> vgl.: ebd. S. 63-76.

<sup>88</sup> Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S.63.

<sup>89</sup> ebd. S. 65.

<sup>90</sup> vgl.: ebd.: S. 63-76.

## 8. Filmische Umsetzung von Märchen

Hier wird die filmische Umsetzung des Märchens erörtert. Zunächst wird im Besonderen auf „die Künstlichkeit“ eingegangen, mit der diese Umsetzung dargestellt wird. Weiters wird die Abgrenzung zum Fantasyfilm besprochen.

„Der Märchenfilm ist als Genrebezeichnung der literarischen Gattungstheorie entlehnt, weshalb der Versuch seiner Definition automatisch in die Frage nach den Wesensmerkmalen des Märchens mündet<sup>91</sup>.“ Deshalb werden oft Merkmale des Märchens in den Kanon der Filmelemente aufgenommen. Betrachtet man Lüthi's Begriff der „Eindimensionalität“, so fällt auf, dass durch die „heutige“ Filmtechnik das „Märchenwunder“ leicht darzustellen ist. Die Möglichkeiten des Märchenfilms, eine Anderswelt bzw. das Numinose im Film zu erzeugen, sind vielleicht eine Stärke des Films gegenüber der literarischen Form. Durch die bildliche Umsetzung des Numinosen mittels *special-effects* scheinen die Wunder in den Filmen „wirklich“ wundersam und fügen sich selbstverständlich und stimmig in die konstruierte Märchenwelt ein.

Die „Flächenhaftigkeit“ und den abstrakten Stil eines Märchens darzustellen, scheint für den realen Spielfilm eine weitaus größere Herausforderung, als das Herstellen der oben genannten „Eindimensionalität“. Dem Medium Film scheint es auf den ersten Blick nicht möglich, jene Abstraktion zu erzeugen, die ein wesentliches Merkmal des Märchens ist. Jedoch versucht der Märchenfilm diesen abstrakten Stil auf anderem Wege wieder einzubauen.<sup>92</sup>

Da sich der Realfilm gegen die Abstraktheit sperrt, konstruiert er sie im Rückgriff auf filmfremde Darstellungsweisen und präsentiert Märchentypisches in Form betonter Künstlichkeit. Kulissenhaftes und Mechanisches, Anorganisches und künstlich Geschaffenes werden in die Szenenbilder integriert, die Sphäre des Märchens als eine gemalte, gezeichnete, geschnittene, genähte, <sup>93</sup>geformte, gespielte oder sonst wie entwirklichte Anderswelt ausgegeben.

---

<sup>91</sup> Liptay, Fabienne: Wunder Welten. Märchen im Film. Gardez! Verlag. Remscheid, 2004. S. 55.

<sup>92</sup> vgl.: ebd.: S. 63-111.

<sup>93</sup> ebd. S. 82.

In dem Bestreben, eine märchenspezifische Filmästhetik zu entwickeln, wurde auch im realfilmischen Bereich nach Analogien der Abstraktheit gesucht. Hierbei hat die reduktive Stilisierung von Schauplätzen und Figuren vornehmlich als Mittel der Verfremdung gedient, um den fotografischen Realismus des Filmbildes zu durchbrechen und eine dem Märchen entsprechende Wirklichkeitsferne zu konstruieren.<sup>94</sup>

In Tim Burtons Filmen ist eine inszenierte Künstlichkeit allgegenwärtig. Die Menschen, die Behausungen, die Umgebungen sind meist konstruiert. Das Gemacht-Sein wird als solches auch ausgestellt. Diese plakative Künstlichkeit ermöglicht es, den abstrakten Stil der literarischen Erzählung auf die Leinwand zu bringen.

Ein Beispiel dafür ist die Schokoladenfabrik Willy Wonkas. Ihre Darstellung erhebt überhaupt nicht den Anspruch wirklich eine Produktionsstätte zu sein. Sie dient als inszenierter Kunstraum, in dem sich die Handlung abspielen kann.

Ein weiteres Mittel, um das audiovisuelle Medium Film in die Tradition des Märchen zu stellen, ist das bewusste Setzen der bereits besprochenen Anfangs- und Schlussformeln. So steht zum Beispiel häufig am Beginn eines Märchenfilms ein schriftlicher Prolog. Oftmals wird auch ein Voice Over eingespielt. Auch die inszenierten Erzählsituationen des Vorlesens aus Büchern und der Rückblick des bereits alten Protagonisten auf seine bestandenen Abenteuer sollen diesen Zweck erreichen.<sup>95</sup>

Burton bedient sich vieler dieser märchenhaften Elemente. Sowohl derer der literarischen Gattung, als auch einige der Kennzeichen des Märchenfilms. Wichtig ist jedoch an dieser Stelle festzuhalten, dass Tim Burton keine Märchenfilme produziert. Er nutzt einige allgemein bekannte Elemente, um sie zu zitieren, doch es entsteht kein Märchenfilm.

---

<sup>94</sup> Liptay: Wunder Welten. 81f.

<sup>95</sup> vgl.: Liptay: Wunder Welten. S. 70f.

## Zusammenfassung

Im vorangegangenen Abschnitt wurde die Entwicklung des Wortes „Märchens“ und im speziellen die heutige Bedeutung besprochen. Im Weiteren wurde der „Phantastik“ Begriff von Tzvetan Todorov vom Märchen abgegrenzt. Schließlich erfolgt die Darstellung der Forschungsansätze von Vladimir Propp und Max Lüthi. Zuletzt wird die filmische Umsetzung der literarischen Gattung Märchen betrachtet.

#### IV. Filmanalysen

##### 9. *Charlie and the Chocolate Factory*

Dieser Film basiert, wie oben genannt, auf der gleichnamigen Romanvorlage von Roald Dahl. Burtons Film ist der zweite Versuch, diesen Stoff zu verfilmen und er war mit einem Einspielergebnis am Eröffnungswochenende von \$56178450 äußerst erfolgreich.<sup>96</sup> Es ist ein Film, in dem der „Wert“ einer „intakten“ Familie beschrieben wird.

##### 9.1. Märchenhafte Figuren

Die Figur des Charlie Bucket in diesem Film ist eindeutig die eines klassischen Märchenhelden. Nicht nur, dass er, wie Lüthi es fordert, als Held der menschlich-diesseitigen Welt angehört<sup>97</sup>, zeichnet er sich auch durch die typische moralische Integrität des klassischen Märchenhelden aus. Das Märchen trennt scharf zwischen gut und böse und hat keine Zwischenstimmungen. Charlie weist als Märchenheld ausschließlich positive Charaktereigenschaften auf und zeichnet sich so auch durch besonders moralisches Handeln aus.

Allerdings kann man Propps Unterscheidung zwischen suchenden und leidenden Helden hier nur bedingt anwenden.

1. Wenn ein Mädchen geraubt wird und damit aus dem Blickfeld des Vaters (und gleichzeitig des Zuhörers) verschwindet, gleich darauf sich aber Ivan aus dem Hause begibt, um das Mädchen zu suchen, so ist er der Held des Märchens und nicht das geraubte Mädchen. Solche Helden kann man als Sucher bezeichnen. .
2. Wird ein Mädchen bzw. ein Knabe geraubt oder verstoßen und verfolgt das Märchen im weiteren Verlauf das Schicksal der Geraubten, ohne zu berücksichtigen, was mit den zu Hause Verbliebenen geschieht, so ist dieses Mädchen (Knabe) der Held des Märchens. Man kann diese Kategorie als leidende Helden [21] bezeichnen.<sup>98</sup>

Wenn eine dieser Kategorien auf Charlie zutrifft, dann die des suchenden Helden. Charlie hat zwar keinen Auftrag und muss niemanden finden, allerdings

---

<sup>96</sup> IMDb.com, Inc. Box office. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0367594>. 11.2012

<sup>97</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 12.

<sup>98</sup> Propp: Morphologie. S. 41.

begibt er sich auf eine Wanderschaft. Dieses Kennzeichen eines Märchens ist sowohl bei Propp als auch bei Lüthi von enormer Wichtigkeit. „Der Märchenheld ist *wesenhaft* ein *Wandernder*.“<sup>99</sup> Charlie tritt wie ein klassischer Märchenheld, eine Reise an. Die Funktion „Der Held verlässt das Haus“<sup>100</sup>, wie Propp es formuliert, ist hier eindeutig gegeben. Märchentypisch ist auch, dass Charlie das Wundersame, das hier durch die Fabrik repräsentiert wird, in der Ferne trifft.

Charlie ist nicht erstaunt über die vielen wundersamen Dingen, die ihm in dieser Fabrik begegnen und passieren. Lage, Produktion und Ausstattung dieser Anlage sind realitätsfern und erinnern so an ein verwünschtes Märchenschloss. Charlie nimmt die Fabrik als gegeben und hinterfragt sie nicht. Daran lässt sich die Eindimensionalität<sup>101</sup> nach Lüthi erkennen.

Auf der Rundfahrt in einem „gläsernen Lift“, vorbei an „Fudge Mountain“ und den anderen besonderen Fabriksabteilungen fallen folgende Sätze: „Mike: „Why is everything here completely pointless?“ Charlie: „Candy doesn't have to have a point. That's why it's candy.““<sup>102</sup>

Charlie und Willy Wonka scheinen die einzigen zwei Personen zu sein, die ähnlich fühlen in Bezug auf Schokolade. Charlie ist somit der einzige Kandidat in Wonkas Augen, der verstehen kann, was eine Schokoladenfabrik ausmacht. Charlie, der wahre Held, ist der Herausforderung aufgrund seines guten Wesens gewachsen, besteht die Probe und gewinnt am Ende den großen Preis.

Ganz im Sinne des Märchens erhält der typische Märchenheld nach gelöster Aufgabe „das Königreich“. So gelingt Charlie der Weg vom armen Jungen zum wohlhabenden Schokoladenfabrikserben und die Armut seiner Familie, also die

---

<sup>99</sup> Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 29.

<sup>100</sup> Propp: Morphologie. S. 43.

<sup>101</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen S.8-13.

<sup>102</sup> Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. T.C. 01'16'' - 01'18''.

Mangelsituation des Beginns<sup>103</sup>, wird aufgehoben. Das ist ein eindeutig märchenhafter Weg, den der Held dieses Films beschreitet.

Als Gegenspieler Charlies kann man die anderen vier Gewinner des goldenen Tickets betrachten. In diesem Fall wird die Person des Gegenspielers auf mehrere Figuren aufgeteilt. Sie sind es, die ebenso wie Charlie das Ticket suchen und den Weg durch die Fabrik antreten. Sie wissen um einen großen Preis und nehmen die Herausforderung an. Da sie die Verbote Willy Wonkas missachten und den Verlockungen nicht widerstehen können, müssen sie die Tour verlassen und scheiden aus. Der Gegenspieler, der die Aufgabe nicht löst, wird also märchentypisch bestraft.

Augustus Gloop, ein dicker Junge aus Deutschland, ist der erste, der das goldene Ticket findet. Er ist es auch, der als Erster die Tour verlassen muss. Aufgrund seiner Gier nach Süßigkeiten kann er der Verlockung im Schokoladenraum nicht widerstehen. Das Verbot Willy Wonkas missachtend, den Schokoladenfluss nicht zu berühren, findet er seine Bestrafung durch diese Schokolade, indem er im Schokoladefluss beinahe ertrinkt. Augustus hat keinen Anspruch auf den großen Preis, da er unfähig ist sich zu kontrollieren.

Violet Beauregarde ist das zweite der Kinder, dass die Tour verlassen muss. Sie scheidet aus, weil auch sie sich nicht an die Anweisungen von Willy Wonka hält. Violet wird, wie Augustus zuvor, Opfer ihrer eigenen Schwäche. Ihr Ehrgeiz, ihr Egoismus und ihre Wettbewerbshaltung lassen sie verlieren. Die Strafe dieses jungen, „aufgeblasenen“ Mädchens besteht darin, dass sie als kugelrunde „aufgeblasene“ Heidelbeere aus dem „inventing-room“ gerollt wird. Hier ist durchaus der postmoderne Witz von Tim Burton zu sehen. Sie isst eine Heidelbeere und wird zur Heidelbeere.

Veruca Salt findet als zweite das Ticket und muss die Tour im „nut sorting room“ verlassen. Sie wird als reiches, verwöhntes englisches Mädchen dargestellt, dass von ihrem Vater alles erhält, was sie sich wünscht. Obwohl ihr

---

<sup>103</sup> vgl. Propp. Morphologie. S. 91.



von Willy Wonka verboten wird, zu den Eichhörnchen zu gehen, setzt sie sich über diese Grenze hinweg, da sie ein Eichhörnchen für sich haben will. Sie will immer besitzen, weiß aber nichts zu schätzen. Sie wird von den Eichhörnchen als „hohle Nuss „ eingestuft und landet in der Müllkammer bei den Abfällen der Firma. Die im Märchen übliche Strafe wird von Burton aufgegriffen, jedoch wieder in postmoderner Manier verfremdet.

Ein weiteres Kind, das an der Tour teilnimmt, ist Mike Teavee. Er wird von Willy Wonka mit den folgenden Worten vorgestellt. „You. You`re Mike Teavee. You`re the little devil, who cracked the system.“<sup>104</sup> Mike Teavee erhält ein goldenes Ticket, da er das System geknackt hat. Er ist ein Junge, der sich vor allem mit Computerspielen und TV beschäftigt. Aus diesem Grund auch sein symbolischer Nachname Teavee. Nimmt Charlie das Wundersame in der Schokoladenfabrik an, ohne es zu hinterfragen so stellt Mike sein Gegenteil dar. Er ist die Stimme der Logik, die das numinose dieser Fabrik nicht akzeptiert. Er hinterfragt alle Ungereimtheiten und unlogischen Elemente, bekommt jedoch auf sein Nachfragen keine richtige Antwort von Willy Wonka. Bei der Fahrt mit dem gläsernen Lift ist er selbst es, der als nächste Station den TV- Raum wählt, den Raum, indem Mike er scheitert und ausscheiden muss.

Charlie wird als Held typisch märchenhaft dargestellt. In den Figuren der anderen Kinder schwingt jedoch immer auch eine reale Dimension mit.

Die Figur des Willy Wonka ist auch eine tragende Rolle in diesem Film. Ihm gehört die Fabrik und indem er durch sein „Gewinnspiel“ die Handlung in Gang bringt, kann man ihn als Aussender<sup>105</sup> betrachten. Er schickt die fünf Kinder auf die Reise, um einen großen Preis zu erlangen. Hier übernimmt er eindeutig die Rolle des Königs, oder nach Propp des Zaren<sup>106</sup>, da er ein „Königreich“ zu vergeben hat. Man kann also von Propps definiertem Handlungskreis „die Zarentochter und ihr Vater“ sprechen, denn Willy Wonka erfüllt einen Großteil

---

<sup>104</sup> Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. T.C.: 0`37`.

<sup>105</sup> vgl. Propp: Morphologie. S. 79- 83.

<sup>106</sup> vgl. ebd.: S. 79-83.

der von Propp geforderten Funktionen, die unter dieser Figur zusammengefasst werden.

Wonka stellt die Aufgaben, das Ticket zu finden und sich auf dem Weg durch die Fabrik zu bewähren. So findet er den wahren Helden und belohnt ihn. Dies wird deutlich, indem Wonka die anderen Kinder alle bestraft. Als die von Propp definierte Funktion „Hochzeit und Besteigung des Throns“ kann man Charlies Antritt des Erbes sehen.

Wonka generell wird sehr flächenhaft<sup>107</sup> dargestellt. Er wirkt durch Kostüm und Art der Darstellung äußerst schablonenhaft, ohne emotionale Tiefe, aber anhand von Rückblenden werden emotionale Kindheitserinnerungen dargestellt und dadurch die Flächenhaftigkeit konterkariert. Burton bedient sich eines Elements des Märchens gestaltet es aber um, bzw. in diesem Beispiel bricht er die Flächenhaftigkeit und verfremdet dadurch das bekannte Märchenelement.

Ein zweiter Bruch in der Märchenfigur „König“ ist, dass Willy Wonka innerhalb des Filmes eine Entwicklung durchläuft, indem er den Wert einer Familie erkennt. Im Märchen erfährt der König für gewöhnlich keine Entwicklung. Hier nutzt Burton auf der einen Seite ein märchenhaftes Element, die Figur des Königs und des Aussenders, jedoch unterzieht er es einer Wandlung. Wonka entdeckt am Ende des Filmes seine Emotionen und findet Gefallen am Familienleben.

Wonka wirkt zeitlos in seiner Fabrik, obwohl diese Zeitlosigkeit mittels den oben erwähnten Rückblenden hin und wieder aufgebrochen wird. Vor allem diese Rückblenden sind es, die Burton nutzt, um die Vater- Sohn – Beziehung darzustellen und zu verfremden. Wonka betont sogar, nachdem eine filmische Rückblende im Film gezeigt wurde: „I am sorry. I was having a flashback.“<sup>108</sup> Dadurch bricht Burton in humorvoller Weise kurz in die erzählte Welt ein und entlarvt damit ihre Künstlichkeit. Er zitiert hier quasi das Medium Film, stellt es aber zugleich als Teil seiner diegetischen Welt dar.

---

<sup>107</sup> vgl.: Lüthi: das europäische Volksmärchen. S. 13-25.

<sup>108</sup> Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. T.C.:01`08``.

Betrachtet man die Fabrik von innen, reflektiert sie durch ihre extravagante Darstellung Willy Wonkas Charakter.<sup>109</sup> Die Schokoladenfabrik ist geradlinig und starr angelegt. Mit ihren vielen aufragenden Schornsteinen und der Art ihrer Anlage erinnert sie an ein Märchenschloss mit verschiedenen Kammern.<sup>110</sup>

Wonka und auch seine Fabrik sind Teile einer wundersamen Welt, deren Eindimensionalität jedoch thematisiert und hinterfragt wird. Dies wird deutlich, betrachtet man Wonkas Dialoge mit Mike Teavee. Indem er vorgibt Mike und damit die logische Stimme nicht zu verstehen<sup>111</sup>, besteht Wonka auf die märchentypische Eindimensionalität. Auch hier wird deutlich, dass Burton auf der einen Seite die Eindimensionalität des Märchens verwendet, sie aber, indem er sie ausdrücklich thematisiert, auch gleichzeitig boykottiert. Burton zitiert in diesem Fall ein märchenhaftes Element, indem er es zum Thema macht, verfremdet er es und stellt somit ein markiertes Zitat her.

Weiters zeigt sich Wonka als Figur mit zwei Gesichtern. Dies lässt sich anhand der Anfangssequenz der Fabrikstour näher beschreiben. Willy Wonka inszeniert als Begrüßung seiner Gäste eine Puppenshow, welche allerdings am Ende Feuer fängt. Hier wird zum einen die süße Welt eines Chocolatiers gepriesen, jedoch scheint Wonka ebenso begeistert, wenn seine Puppen den Flammen zum Opfer fallen und die ganze Bühne niederbrennt. Wonka hat eine helle und dunkle Seite, die er vollkommen neutral präsentiert.

In diesem Zusammenhang kann man auch den „Chocolate room“ betrachten. Der Raum wird beschrieben als Ort, an dem man alles essbar ist. Dies klingt zunächst märchenhaft. Jedoch geht Burton einen Schritt weiter, indem er Willy Wonka folgendes erklären lässt: „Everything in this room is eatable. Even I am

---

<sup>109</sup> Page: Gothic Fantasy. S. 210-226.

<sup>110</sup> vgl. Page: Gothic Fantasy. S. 210-226.

<sup>111</sup> Willy Wonka behauptet, dass Mike nuschle und er ihn deshalb nicht verstehen könne.

eatable, but that is called cannibalism, my dear children, and is in fact frowned upon in most societies.“<sup>112</sup>

Dies zeigt deutlich wie Burton vorgeht. Er zitiert eine märchenhafte Welt, indem er Schokoladenflüsse und komplett essbare Räume beschreibt. Im gleichen Moment bricht er das märchenhafte Gefüge, indem er eine reale Sicht der Dinge einführt: „Sogar ich bin essbar.“ Hier lässt sich der postmoderne Stil Burtons erkennen.

Die Darstellung der Familie Bucket passt nicht in das Konzept von Märchen. Märchenhelden sind nicht in familiäre oder dorfgemeinschaftliche Verbände eingebettet.<sup>113</sup> Zwar werden häufig innerhalb eines Märchens Brüder, Schwestern, Mütter und Väter erwähnt, jedoch geschieht dies ausschließlich um die Handlung voranzutreiben und nicht um soziale Bindungen darzustellen. Insofern ist die Einbeziehung von Charlies Familie nicht als märchenhaftes Element zu sehen. Jedoch sind sie es, an denen Burton deutlich macht, in welcher Mangelsituation<sup>114</sup> sich der Held befindet. Indem er die Armut der Familie darstellt, wird deutlich, weshalb es wichtig ist, dass Charlie den großen Preis gewinnt.

Die Oompa Loompas sind die Arbeiter der Schokoladenfabrik. Sie erinnern durch ihre Größe an Zwerge in den Märchen der Gebrüder Grimm. Das Märchen stellt im generellen häufig „extreme Figuren“ dar, wie Riese und Zwerg.<sup>115</sup>

Bei Tim Burton sind die Oompa Loompas keine typischen Helferfiguren. Burton greift zwar die Märchenfigur Zwerg auf, versucht allerdings nicht, sie märchentypisch als unterstützende Helfer zu interpretieren. Die Oompa Loompas verfügen weder über zaubrische Mittel, noch sorgen sie dafür, dass der Held gewinnt. Ihre Hilfe besteht darin, die Härte der Bestrafungen der

---

<sup>112</sup> Charlie and the Chocolate Factory: Regie: Tim Burton. T. C.: 0`41`.

<sup>113</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S.13-25.

<sup>114</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 91.

<sup>115</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. 25-37.

einzelnen Kinder abzufedern, indem sie sie eines zum Beispiel in den „juicing room“ bringen oder einem anderen Kind helfen, seine ursprüngliche Form wieder zu erhalten.

Interessant ist die Figur der Oompa Loompas vor allem in Bezug auf die Handlungsstruktur dieses Films, worauf noch eingegangen wird.

## 9.2. Märchenhafte Handlungsstrukturen

[...] this movie begins with the Warner Brothers logo in snowfall to the sounds of Danny Elfman's score, giving us three Burton trademarks within the first few seconds of the movie.<sup>116</sup>

*Charlie and the Chocolate Factory* ist der jüngste der drei besprochenen Filme und verläuft nach einem chronologisch stringenten Handlungsbogen, außer wenn Rückblenden dieses Gefüge aufbrechen.

Zu Beginn des Films führt ein Erzähler aus dem Off in die Handlung ein. Dadurch setzt Burton gleich am Anfang einen Bezug zur mündlichen Überlieferungstradition des Märchens. Auch während des Films, kommentiert der Erzähler immer wieder, aber erst am Ende wird ersichtlich, dass der Erzähler ein Oompa Loompa ist.

Wie bei allen Märchen wird auch hier zu Beginn des Films eine Mangelsituation<sup>117</sup> dargestellt. Die Armut Charlies und seiner Familie kann als solche betrachtet werden. Und auch die Wanderschaft, also die Reise durch die Schokoladenfabrik, kann in diesem Fall als typisches Märchenelement interpretiert werden. Es ist eine Reise mit vier große Stationen, dem „chocolate room“, dem „inventing room“, dem „nut sorting room“ und dem „TV room“, in welchen jeweils ein Kind ausscheidet. Jeder der vier Räume beendet die Wanderschaft von einem der vier Kinder.

Vor allem der letzte Raum, der „TV room“, indem Mike Teavee scheitert, ist besonders zu betrachten. Hier spielt Burton mit populärkulturellen Referenzen.

[...] we see the use of music from Stanley Kubrick's 2001: A Space Odyssey (1968) when the bar of chocolate is transmitted. This is humorously linked to the pictures on the TV screen where the bar materialises, which are from that highly acclaimed film. the bar taking the place of the black monolith as the apes jump around it base, confused and disoriented by its presence. Also apparent in these scenes is a

---

<sup>116</sup> Page: Gothic Fantasy. S. 211.

<sup>117</sup> vgl.: Propp und Lüthi beschreiben zu Beginn des Märchen eine Mangelsituation.

reference to Alfred Hitchcock's film classic *Psycho* (1960). [...] This is a post-modern aspect of this movie [...]<sup>118</sup>

Alle Anspielungen im „TV room“ werden durch die Oompaa Loompas dargestellt, dadurch werden diese kulturellen Zitate verfremdet. Zum Beispiel wird von den Oompaa Loompas die Band „Kiss“ gespielt

Generell kann man sagen, dass die Handlung klar strukturiert ist und dadurch der Ablauf der Geschichte vorangetrieben wird. Typisch ist hier die episodenhafte Darstellung, wie Lüthi sie als Kennzeichen des Märchens definiert hat.<sup>119</sup> Die klare Struktur ist durch diese vier in sich geschlossenen Räume gegeben. An den Schluss einer jeden Sequenz setzt Burton immer ein Lied der Oompa Loompas, wodurch diese klare Struktur zusätzlich betont wird.

Den Text der Lieder entnahm Burton dem ursprünglichen Buch von Roald Dahl, allerdings wurden sie musikalisch von Danny Elfmann interpretiert.<sup>120</sup>

The first, Augustus Gloop's shows a Bombay influence and the second has a 1979's funk feel, occurring after Violet has become a human blueberry. The third song occurs after Veruca Salt's departure and is influenced by 60s psychedelia. The fourth and final song which is sung for Mike Teavee has been schunk is worth particular mention. I is influenced by The Beatles and Queen's 'Bohemian Rhapsody'.<sup>121</sup>

Die einzelnen Räume sind isoliert nebeneinander gestellt, aber verbunden durch den Leitgedanken der Prüfung für jeweils einen der Protagonisten. Darin kann man Lüthi's Wesensmerkmale der Isolation und Allverbundenheit sehen.

Interessant in Bezug auf Märchen ist die Funktion des goldenen Tickets, man kann es auch als märchenhaftes Element betrachten. Gold ist laut Lüthi eine der Lieblingsfarben des Märchens.<sup>122</sup> Burton versucht es wie ein

---

<sup>118</sup> Page: Gothic Fantasy. S. 215.

<sup>119</sup> Vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 37-63.

<sup>120</sup> Page: Gothic Fantasy. S.210-227.

<sup>121</sup> Page: Gothic Fantasy. S. 214.

<sup>122</sup> vgl.: Lüthi: das europäische Volksmärchen. S. 25-37.

Zauberhilfsmittel darzustellen. Es scheint eine Art zauberhafte Eintrittskarte oder magischer Schlüssel zu Willy Wonkas Reich zu sein.

Wie beim Märchen steht auch in diesem Film der Ausgleich der Mangelsituation am Ende der Erzählung. Die wundersame Welt des Willy Wonka behält die Oberhand. Die ganze Familie Bucket wird samt ihrem Haus in die Fabrik umgesiedelt. Indem Charlie die Fabrik gewinnt und seine Familie behält, kann man an dieser Stelle durchaus von der Funktion „Hochzeit und Thronbesteigung“<sup>123</sup> sprechen. Der Held hat sich bewährt und wird belohnt.

---

<sup>123</sup> vgl. Propp: Morphologie. S. 64.



### 9.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften

Wie oben erwähnt, sind Anfangs- und Schlussformeln nicht nur für die literarische Form des Märchens wichtig, auch in den filmischen Umsetzungen dieser Gattung wird häufig auf dieses Merkmal zurückgegriffen. Burton bedient sich dieser Form, um seine Filme in die Tradition des Märchens zu stellen. Gleich zu Beginn wird in die Handlung mittels Voice- Over eingeführt. Vor allem kennzeichnend für die filmische Umsetzung von märchenhaften Stoffen ist die explizit dargestellte „Künstlichkeit“ bzw. das „Gemacht sein“. Das kommt in diesem Film sehr zur Geltung. Burton versucht keine realitätsnahe Welt zu kreieren. Er stellt die Künstlichkeit seiner erzählten Welt explizit dar.

Charlie and the Chocolate Factory ist einer der ausstattungsintensivsten Filme seiner bisherigen Karriere. Burton ist bekannt dafür, vor allem über die Aussagekraft seiner Bilder Geschichten zu erzählen. Materialien, Formen und Farben sind klar, rein und intensiv. Die einzelnen Räume der Fabrik sind in starken, kräftigen Leuchtfarben gestaltet. Mit der Intensität der Farbgestaltung versucht er anscheinend die Süße und den Geschmack von Süßigkeiten zu vermitteln, aber auch das Märchenhafte der Geschichte zu betonen.

Durch die extreme Darstellung der Requisiten wird ihre Künstlichkeit betont, so wird die literarische Gattung Märchen im Film gerne umgesetzt.<sup>124</sup> Das zeigt sich zum Beispiel an dem Boot mit dem Wonka durch die Fabrik fährt. Es ist mit einem kräftigen Pink bemalt und ähnelt in seiner Ausführung einem Kunststoffspielzeug.

Um den Rezipienten in das Geschehen einzubinden, lässt sich Burton die verschiedensten Kunstgriffe einfallen, zum Beispiel: Da Charlies Großvater flucht<sup>125</sup>, werden Charlie von seinem Vater die Ohren zugehalten. Ab diesem Zeitpunkt hört man als Rezipient alle Filmgeräusche nur mehr dumpf, als würden dem Zuschauer selbst die Ohren zugehalten werden. Das versetzt den

---

<sup>124</sup> vgl.: Liptay: Wunder Welten. S. 63- 111.

<sup>125</sup> Charlie and the Chocolate Factory. Regie: Tim Burton. T.C.:0`23`.

Rezipienten automatisch in die Position Charlies und bietet einen überraschenden Reiz.

Ein weiterer auditiver Reiz entsteht, wenn Willy Wonka zu Beginn der Sequenz des „nut sorting rooms“ plötzlich mit der Stimme von Veruca Salts Vater spricht. Das verwundert die Kinder im Film, und auch den Zuschauer. Durch solche Irritationen ist es Burton möglich, die Rezipienten immer wieder zu überraschen.

Die Anwendung von Filmeffekten kann man ebenfalls als den Versuch Flächenhaftigkeit und Künstlichkeit zum Ausdruck zu bringen, verstehen. Bei diesem Film setzt Burton mehr Effekte ein, als bei seinen früheren Werken.

Ein Beispiel für eine Effektblenden<sup>126</sup> aus *Charlie and the Chocolate Factory*: Die subjektive Kamera versetzt den Zuschauer in die Position von Charlies Großvater und durch die effektvolle Blende wird dies auch noch verstärkt<sup>127</sup>. Es scheint als würden dem Rezipienten gleich wie dem Darsteller die Augen vor Müdigkeit zufallen. Es ist ein Übergang ins Black, man hört Charlie sprechen und plötzlich, sobald der Großvater aufwacht, und die Augen öffnet folgt ein harter Schnitt aus dem Black in das folgende Bild.

Nach jeder Sequenz, in der ein Kind in der Fabrik aus dem Wettbewerb ausscheidet, folgt eine Rückblende. Diese wird durch unterschiedlichste Auslöser eingeleitet und ist häufig durch eine spiralförmige Überblendung gekennzeichnet.

---

<sup>126</sup> Der Begriff Blende wird hier als weicher Übergang von einem Bild auf das Folgende verstanden.

<sup>127</sup> *Charlie and the Chocolate Factory*. Regie: Tim Burton. T.C.: 0`25``



Abb.9: Spiralförmige Überblendung;

Wenn der junge Willy Wonka zum ersten Mal Süßigkeiten verkostet<sup>128</sup>, verzerrt und verwackelt Burton das Kamerabild, um das Besondere dieses Moments darzustellen. Zwischen jeder dieser Einstellungen des Verkostens schneidet Burton einen gleißend hellen Lichtblitz, um den Effekt noch zu erhöhen.

Vor allem schnelle Kamerafahrten brechen das monotone Gefüge einer statischen Kameraeinstellung auf. Indem sich die Kamera schnell auf das abzubildende Objekt zu bewegt, wird der Reiz, den die Kamerafahrt auslöst, intensiviert. Auf schnelle unerwartete Bewegungen reagiert der Rezipient mit einem Aufmerksamkeitsanstieg. In der Tokio-Sequenz<sup>129</sup> wird zum Beispiel eine, wie oben beschriebene Kamerafahrt, eingesetzt. Die Schokoladenverkäuferin in Tokio rüstet sich für den Ansturm der Kinder. Es scheint als befände sich die Kamera in der Mitte des Raumes. Zunächst wird schnell an die Kinder herangefahren, dann an die Verkäuferin. Daraufhin wieder zu den Kindern und schließlich endet die Sequenz, als die Kinder die meisten Süßigkeiten aus dem Regal genommen haben. Durch diese Technik wirkt die Sequenz interessanter für den Betrachter. Der Rezipient wird in das Geschehen „hineingezogen“ und die Bilder bieten mehr Intensität.

Dieser Film ist der märchenähnlichste der drei besprochenen Filme. In *Charlie and the Chocolate Factory* wird ganz klar die Geschichte eines Helden beschrieben, der einen Weg beschreitet und zu einem glücklichen Ende findet.

<sup>128</sup> Charlie and the Chocolate Factory: Regie: Tim Burton. T. C. 1'07''.

<sup>129</sup> Charlie and the Chocolate Factory: Regie: Tim Burton. T.C.: 0'14''- 0'15''.

## **10. *Edward Scissorhands***

*Edward Scissorhands* ist der Film mit dem Burton seinen internationalen Durchbruch feiern konnte. Bei einem geschätzten Budget von \$20,000,000 spielte dieser Überraschungserfolg ca. \$159,622 ein.<sup>130</sup> Der Film *Edward Scissorhands* ist eine Liebesgeschichte, kombiniert mit Frankenstein- und Märchenelementen.

### **10.1. Märchenhafte Figuren**

Der Held dieses Films ist Edward. Edward ist von einem Erfinder erschaffen. Er bewegt sich mechanisch abgehakt, wirkt sehr künstlich und das wird zusätzlich durch Kostüm und Maske unterstrichen. Mimik und Gestik sind maskenhaft und Edward scheint zu Beginn des Filmes weitgehend ohne Emotionen zu sein. Daran kann man erkennen, dass der Held märchentypisch flächenhaft angelegt ist.<sup>131</sup> Das Wundersame an ihm wird offensichtlich durch die Scheren, die er anstatt von Händen hat. Auch sein Wesen entspricht dem eines Märchenhelden. Er ist der Gute.

Dieses märchenhafte Element wird verstärkt und bestätigt durch die Umgebung, in welcher der Held lebt. Sein Schloss mit typisch vielen Türmen und sehr verspielt liegt exponiert auf einem Hügel außerhalb der Stadt. Aber Tim Burton legt eine düstere Atmosphäre darüber. Dadurch wirkt die Stimmung um das Schloss aus der Ferne bedrohlich.

Im Sinne Propps kann man Edward als leidenden Helden bezeichnen. Er wird aus seiner gewohnten Umgebung weggeführt und im Weiteren wird sein Schicksal beschrieben.<sup>132</sup>

Edward ist das wundersame Element. Er wird von Peggy in die Vorstadt mitgenommen und in ihre Familie integriert. Ohne große Verwunderung wird er in der Familie akzeptiert. Das heißt, das Numinose wird als gegeben

---

<sup>130</sup> IMDb.com, Inc. Box office. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0099487>. 11.2012.

<sup>131</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. 13-25.

<sup>132</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 41.

hingenommen. Insofern kann man hier ein typisch märchenhaftes Element, nämlich die Eindimensionalität erkennen.

Edwards Mangelsituation am Beginn des Films ist Isolation und Einsamkeit, aber Tim Burton lässt ihn eine emotionale Entwicklung durchlaufen. Edward lernt menschliche Beziehungen zu leben. Dies wird besonders sichtbar in seiner Beziehung zu Kim. Hier erweitert Tim Burton das Märchenschema, indem er dem märchenhaften Protagonisten eine Entwicklung durchmachen lässt.

Laut Lüthi steckt in vielen Märchen ein umgewandeltes profanes Thema.<sup>133</sup> In diesem Film könnte man die Pubertätskrise so sehen und damit wäre das Kennzeichen der Welthaltigkeit gegeben.

Bei Edward handelt es sich um einen jungen Menschen, der sich nicht integrieren kann. Edward ist der tragische Teenager-Held. Aufgewachsen außerhalb der Gesellschaft nur mit seinem Erfinder als Bezugsperson, wird er in die Gesellschaft gestoßen und versucht sich an das Wirrwarr an Regeln und Pflichten der Zivilisation zu halten, versagt aber komplett. Er bemüht sich, Freunde zu finden und sich in deren Wertesystem zurecht zu finden, wird aber von der Gesellschaft abgelehnt.

Er kann die Mehrdeutigkeit der menschlichen Kommunikation nicht verstehen und das lässt ihn auch in der Gesellschaft scheitern. Nur innerhalb der Familie findet er Verständnis und Anerkennung.

Peggy sieht in Edward ein Wesen, das Hilfe braucht. Peggy kann als eine Helferfigur<sup>134</sup> angesehen werden. Sieht man nämlich Edwards Isolation und Einsamkeit als seine „Mangelsituation“ an, so hilft sie ihm, indem sie ihn in ihre Familie mitnimmt und ihn dadurch aus seiner Einsamkeit holt. Insofern verfügt Peggy über das erlösende Element<sup>135</sup>, ihre Familie. Wie im Märchen üblich,

---

<sup>133</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S.63- 73.

<sup>134</sup> vgl.: ebd.: S. 13-25.

<sup>135</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 79.

wird auch hier scharf zwischen gut und böse getrennt.<sup>136</sup> Peggy ist eine positiv konnotierte Figur. Peggy wirkt handlungsauslösend durch ihr Erscheinen im Schloss und durch ihren Entschluss Edward mitzunehmen. Peggy gibt den Impuls zur Veränderung. Dadurch wird Edward auf den Weg gebracht.

Peggy bringt das Wundersame mit zu sich nach Hause und dort wird seine Besonderheit nicht über die Maßen thematisiert. Insofern kann man an dieser Stelle durchaus von Lüthi's Begriff der Eindimensionalität<sup>137</sup> zumindest innerhalb der Familie sprechen.

Jim ist Edwards Gegenspieler. Er ist der Widersacher Edwards, da beide Männer in Kim verliebt sind. Der Gegenspieler definiert sich, laut Propp, im speziellen auch durch die Funktion des Schadenstiftens und dadurch kommt es in dieser Geschichte zu einem direkten Zweikampf mit dem Helden und Jim wird getötet.<sup>138</sup> Jim ist eindeutig böse charakterisiert und weil er böse ist, wird er bestraft.

Kim ist die junge Frau, in die sich Edward verliebt. Man kann sie als seine Prinzessin interpretieren. Der wahre Held gewinnt die Prinzessin durch sein „gutes“ inneres Wesen. Für das Märchen typisch identifiziert Kim den echten Helden und entlarvt den falschen Helden.<sup>139</sup> Märchentypisch gewinnt der Held die Prinzessin, weil sie sich für ihn entscheidet. Kuss und Umarmung könnte man als glückliches Ende sehen. Aber bei Tim Burton gibt es in diesem Film keine „Hochzeit und Thronbesteigung“<sup>140</sup>. Der Held kehrt in seine ursprüngliche Situation zurück.

Neben der märchenhaften Dimension der Prinzessin bekommt Kim bei Tim Burton noch die Funktion der weißen Frau, „der Schönen neben dem Biest“ aus dem Horrorgenre.

---

<sup>136</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 13-37.

<sup>137</sup> vgl.: ebd.: S. 8-13.

<sup>138</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 79.

<sup>139</sup> vgl.: ebd.: S. 79.

<sup>140</sup> vgl.: ebd.: S. 64.

## 10.2. Märchenhafte Handlungsstrukturen

Die Geschichte ist in eine Rahmenhandlung eingebettet. Kim führt als alte Frau mit ihrer Gute-Nacht-Geschichte zu Beginn des Films in die Handlung ein und beendet diese auch. Kim bildet durch ihre Geschichte die Anfangs- und Endpunkte der Handlung, sie umrahmt sie. Diese Art der „formelhaften Anfangs und Endpunkte“<sup>141</sup> bringt eine märchenhafte Note in die Rahmenhandlung und stellt laut Lüthi ein typisches Merkmal des Märchens dar.

Die außergewöhnliche Liebe von Edward und Kim ist es, die Kims Figur in Bezug auf die Struktur der Handlung so interessant erscheinen lässt. Das Mädchen ist Teil der realen Welt. Ihre Liebe zu Edward vereint die reale und die magische Welt. Ihre Liebe zu Edward durchdringt alle Ebenen und vereint in sich beide Ebenen.

Märchenähnlich ist vor allem die Struktur von Kims und Edwards Beziehung. Edward lebt in einem Ungleichgewicht, in einer Mangelsituation. Er wird auf den Weg gebracht und muss sich bewähren. Er ist der Typus des leidenden Helden<sup>142</sup>. Edward trifft nicht in der Ferne auf das Magische, Burton lässt Edward selbst das Übernatürliche sein.

Kim repräsentiert in diesem Film die Prinzessin<sup>143</sup>, nach der sich der Held sehnt. Kim ist mit Jim, Edwards Gegenspieler liiert, im Laufe des Films entwickelt sich jedoch eine Beziehung zwischen Kim und Edward, da Kim das „Gute“ in Edwards Wesen erkennt. Jim ist ein klassischer Antagonist. Er repräsentiert das Böse, indem er gegen Edward, den Guten, agiert. Es kommt zum Zweikampf der beiden, bei dem Jim getötet wird. Wie im Märchen typisch wird der Antagonist bestraft.<sup>144</sup>

Betrachtet man Edwards Isolation zu Beginn des Filmes als Mangelsituation und somit Ausgangspunkt seines Weges, dann stellt der Versuch seiner

---

<sup>141</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 25-37.

<sup>142</sup> vgl.: Propp: Morphologie. 79f.

<sup>143</sup> vgl.: Propp nennt die Prinzessin „Zarentochter“.

<sup>144</sup> Vgl.: Propp: Morphologie. S. 64.

Integration in diese künstliche Welt der Vorstadt, die Bewährung dar, die ein Märchenheld zu meistern hat. In diesem Zusammenhang kann man die Anerkennung verstehen, die er erhält, wenn er Baumfiguren schneidet und den Vorstadtfrauen Frisuren macht.

Edward beweist sein gutes Wesen, seine Unschuld und sein gutes Herz durch sein selbstloses Handeln. Deshalb verliebt sich Kim in ihn. Der Kuss und die Umarmung können innerhalb dieses Handlungsstranges als Propps Funktion der „Hochzeit“<sup>145</sup> verstanden werden. Burton hält sich inhaltlich an die märchentypische Struktur<sup>146</sup>: Mangel, Bewährung, Hochzeit, doch nach dem Happy End verlässt Burton die Märchenstruktur und führt den Helden zurück in seine Ausgangssituation. Betrachtet man seine Einsamkeit und sein „unfertig sein“ als das Ungleichgewicht, das hätte ausbalanciert werden sollen, so kann man nicht von einem Märchenschluss im klassischen Sinne sprechen. Burton hat hierzu ein anderes Verständnis von Märchenenden. Die Ambivalenz von Tragik und Glück, kennzeichnen in seinem Verständnis das Wesen von Märchen:

There is that tragic element of fairy tales [...] I see it as just like life: you're up against a lot.[...] You get some good things and you get some bad things. It's not a happy ending, it's not a sad ending to me - it's more a symbolic ending. Some things work out and some things don't.<sup>147</sup>

Inhaltlich scheint es keinen Märchenschluss aufzuweisen, allerdings, wie oben beschrieben, lässt sich das Märchen am Schluss der Handlung durch Kims Gute - Nacht Geschichte erkennen. Burton beendet den Film zwar nicht inhaltlich wie ein Märchen, formal kann man durch die Erzählung Kims jedoch durchaus von einem märchenhaften Schluss sprechen.

Der Film weist, wie oben beschrieben, einige märchenhafte Elemente auf, vor allem die Beziehung zwischen Kim und Edward wird auf eine märchenhafte Ebene gehoben,

---

<sup>145</sup> vgl.: Propp: Morphologie. S. 64.

<sup>146</sup> vgl.: ebd.: S.91.

<sup>147</sup> Breskin: Tim Burton. In: Fraga: Tim Burton. S. 69-70.



Offensichtlich ist jedoch auch, dass es sich bei diesem Film im Besonderen um eine Neubearbeitung des Frankenstein- Motivs handelt.

Vergleicht man den Roman von Mary Shelley mit dem Film, stellt man allerdings sofort einen gravierenden Unterschied fest. Im Gegensatz zu Dr. Frankenstein liebt Edwards Erfinder sein Geschöpf. Die Beziehung zwischen Edward und seinem Erfinder wird, für Burton typisch, zu einem Thema über Väter und Söhne umgearbeitet. Edwards Erfinder stirbt, bevor er ihm alles lehren kann, was er für das Leben braucht. Dies stellt sich anhand der fehlenden Hände dar. Edwards Entwicklung ist noch nicht abgeschlossen, das nötige Rüstzeug fehlt. Der Tod des Erfinders hinterlässt einen zutiefst unsicheren und in Folge vereinsamten jungen Mann, der seinen Platz in der Welt finden muss.

### **10.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften**

Edwards Schloss erinnert, durch die vielen Schnörkel und Türmchen an ein Zauberschloss im Märchen. Es ist schwarz und liegt auf einem Berg hoch über der Stadt. Durch die düstere Atmosphäre wirkt es bedrohlich und wie ein wundersamer Fremdkörper.

Im Gegensatz zum Schloss kreiert Burton die Vorstadt mit geraden Straßen, starren Strukturen und hellen Pastellfarben. Der Ort ist schablonenhaft konstruiert und auch die Handlungsweisen der Bewohner werden schablonenhaft dargestellt. Dies zeigt sich zum Beispiel, wie die Männer morgens und abends gleichzeitig in die Arbeit fahren und wiederkommen. Diese Abstraktion der Umgebung findet man auch im Märchen. Die Pastelltöne der Häuser unterstreichen die klare Darstellung und verleihen der Vorstadt eine große Künstlichkeit. Sie wirken beruhigend und gefahrlos, allerdings auch nichtssagend.

Durch das Herausheben des Schlosses über die Häuser der Stadtbewohner stellt Burton die geographische Nähe, aber auch die Distanz zwischen der realen und der magischen Welt dar. Im Bild darunter kann man gut erkennen, wie konträr Burton die beiden Welten kreiert. Die Bewohner der kleinen Vorstadt leben im Schatten des Zauberschlosses, ohne sich des Magischen in ihrer Nähe richtig bewusst zu sein oder das als etwas Besonderes zu empfinden.



Abb.10: Schloss vs. Vorstadt

In Szenen, in denen der Mob versucht Edward anzugreifen oder in denen von der Vorstadt auf das Schloss geblickt wird, wirkt es immer gruselig und bedrohlich.

Aber wenn Peg das Schloss betritt, findet sie innerhalb der Schlossmauern einen wunderschönen, gepflegten Garten. Peg hat die Fähigkeit das Schöne und Reine im Schloss als auch in Edward zu finden.

Wird der Held im Märchen normalerweise hell und strahlend dargestellt<sup>148</sup>, lässt Burton seinen Helden, der wie im Märchen positive Wesenszüge aufweist, ein dunkles Kostüm tragen. Seine Scheren und sein Lederoutfit wirken in dieser sterilen Welt der Vorstadt bedrohlich und aggressiv. Tim Burton verwendet die Figur des klassischen Helden in seinem Film, lässt ihn aber nicht heldenhaft strahlend aussehen, sondern gestaltet ihn bedrohlich, mit scharfen Scheren, mit schwarzem Lederkostüm und vielen Schnallen und Nieten.

---

<sup>148</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S37-63.

Durch seine Scheren verletzt er sich häufig. Sein Gesicht ist durch Narben gezeichnet, und auch wenn er nicht direkt blutet, so erinnern doch die Narben an seine emotionalen Verletzungen. Der Versuch Pegs, seine Narben zu heilen, kann symbolisch betrachtet auch der Versuch sein, seine inneren Verletzungen zu heilen, und ihn mit seiner Umwelt kompatibel zu machen. Peggy versucht ihn aus seiner Einsamkeit zu holen. Gleich zu Beginn gibt sie ihm konforme Kleidung, die er über sein Kostüm zieht, und sie weicht nicht von ihrem Kurs ab, ihn in die Gesellschaft einzugliedern.

Sobald Edward bemerkt, dass er in dieser suburbanen Welt nicht zurechtkommt, zerschneidet er seine Kleidung und darunter kommt wieder sein ursprüngliches, schwarzes Lederkostüm zum Vorschein. Das ist die filmische Umsetzung der Idee: Man kann sich zwar „gesellschaftskompatibel machen“, quasi bürgerliche Kleidung überziehen, doch bleibt man darunter immer man selbst.

Wenn man Edward in seiner gewohnten Umgebung sieht, so wirkt er nicht deplatziert, doch sobald er das Schloss verlässt und in die Vorstadt kommt, wirkt sein Erscheinungsbild meist störend, zum Teil disharmonisch. In der hell erleuchteten Welt der Vorstadt ist Edward ein Fremdkörper.

Kim mit ihrer weißen Kleidung und ihren blonden Haaren ist Edward entgegengesetzt. Sie trägt Alltagskleidung, doch sobald sie sich auf die Seite Edwards schlägt, wird sie zur „weißen Frau“, zur Prinzessin, die vom Helden begehrt wird.

Auch der weiße Schnee am Anfang und am Ende der Rahmenhandlung ist ein typisches Element der Bilderwelt Burtons.<sup>149</sup> Jede Farbe wirkt stärker und intensiver auf weißem Hintergrund, außerdem wirkt eine verschneite Landschaft friedlich. Alles Herkömmliche wird durch eine weiße Decke zugedeckt. Hiermit lassen sich leicht Kontraste herausarbeiten. Da sich die Handlung während der Weihnachtszeit abspielt, ist Schnee zwar nicht außergewöhnlich, allerdings

---

<sup>149</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: The Pocket Essential. S. 20.

nutzt Burton dieses Stilelement vermehrt in Kombination mit Edward. Dadurch soll erneut die Unschuld und Reinheit seiner Person dargestellt werden.

Weiters interessant in Bezug auf die Filmtechnik des Films ist der Versuch, eine für Märchen im Film typische Künstlichkeit herzustellen.<sup>150</sup>

Als Beispiel hierfür soll der „visuelle Schock“<sup>151</sup> der in der Dinnersequenz<sup>152</sup> eingesetzt wird, besprochen werden. Diese Sequenz zeigt zunächst Edward am Esstisch sitzend wie er sich bemüht Besteck in „die Hand“ zu nehmen. In der nächsten Einstellung wird aus Edwards Perspektive gefilmt. Man sieht die Familie, aber der Fokus liegt vor allem auf seinen Scheren, die im Vordergrund zu sehen sind. Indem die Scheren so dominant im Bild sind, wird augenblicklich Spannung induziert und ein optischer Anreiz für den Rezipienten geboten. Verschiedene Nahaufnahmen auf die Familienmitglieder und Edward lösen die Spannung auf, um sie anschließend durch die oben beschriebene Einstellung erneut wieder aufzubauen.

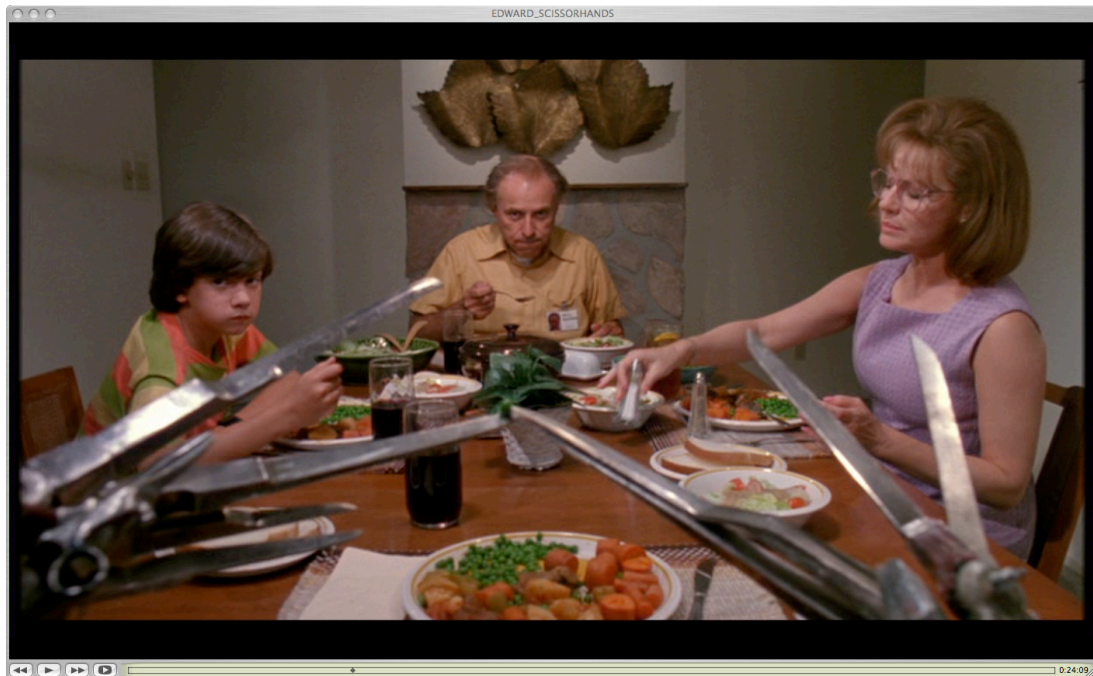


Abb.11: Abendessen

<sup>150</sup> vgl.: Liptay: Wunder Welten. S. 63-111-

<sup>151</sup> vgl. Mikunda: Kino spüren. S. 78- 79.

<sup>152</sup> Edward Scissorhands. Regie: Tim Burton. USA. 1990. T. C. 0`23``.

Dieser „visuelle Schock“ lenkt die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Filmtechnik. Die Illusion wird gebrochen, indem mit das „Bild als Bild“ sichtbar gemacht wird. Hier erzeugt Burton erneut eine Künstlichkeit, die für das Märchen im Film typisch ist.

Das Kernthema dieses Films ist die Außenseiter-Problematik. Die Andersartigkeit dieser Figur, wird durch die Verbindung mit der märchenhaften Welt noch verstärkt.

## **11. Big Fish**

*Big Fish* ist ein Film über die Beziehung zwischen Vater und Sohn. Es beschreibt die Suche eines Sohnes nach der Wahrheit über seinen Vater. Somit kann der „Vater und Sohn Konflikt“ als zentrales Thema des Filmes angesehen werden. Gleich zu Beginn des Films wird diese Thematik eingeführt.

*Big Fish* arbeitet mit zwei Erzählebenen. Die realistische, in der Edward Bloom im Sterben liegt und sein Sohn Will die Wahrheit über ihn und sein Leben herauszufinden versucht. In der zweiten Ebene, der wundersamen Ebene, werden die Geschichten aus dem Leben Edward Blooms erzählt. Diese Erzählebene ist gekennzeichnet durch einzelne Episoden, die unabhängig nebeneinander stehen. In diesen finden sich auch die märchenhaften Elemente.

### **11.1. Märchenhafte Figuren**

Der Charakter von William Bloom, dem Sohn von Edward Bloom, wird vor allem im realen Handlungsstrang dargestellt. Will und sein Vater sind zerstritten und da der Vater im Sterben liegt, besucht er ihn. Will ist selbst im Begriff Vater zu werden und möchte die Wahrheit über seinen Vater, der immer viele wundersame Geschichten erzählt hat, herausfinden. Will ist ein Zweifler. Er misstraut den Geschichten seines Vaters und ist eindeutig in der vernunftbetonten Welt verankert. Je mehr er sich jedoch mit seinem Vater und seinen Geschichten auseinander setzt, desto aufgeschlossener wird er gegenüber den Erzählungen seines Vaters.

Edward ist eindeutig der Held in seinen eigenen Erzählungen. An Wills Hochzeitstag glänzt Edward mit seinen wundersamen Geschichten über einen Zauberfisch. Will kann diese Geschichten nicht mehr hören und ärgert sich, dass sich der Vater auf Wills Hochzeit in den Mittelpunkt drängt. An dieser Szene zeigt sich der Unterschied zwischen den beiden Charakteren. Will ist realistisch und introvertiert, wohingegen Edward extrovertiert und phantasiebegabt ist.

Der junge Edward Bloom ist ein für das Märchen typischer, handelnder, aktiver Protagonist, der sich furchtlos Abenteuern stellt.<sup>153</sup> Er entscheidet sich, im Gegensatz zu den anderen Kindern mutig in das Auge der Hexe zu schauen um dadurch zu erfahren, wie er sterben wird. Dieses magische Erlebnis ist entscheidend für seinen weiteren Lebensweg. Die Gewissheit des Sterbens und auch das Wissen um die Art seines Todes, ermöglicht es ihm den Abenteuern seines Lebens furchtlos entgegenzutreten. Edward beweist im Umgang mit der Hexe, dass für ihn, wie im Märchen üblich<sup>154</sup>, das Wundersame ganz normal ist.

Burton überspitzt die Darstellung des Märchenhelden in der Präsentation von Edwards Jugendzeit<sup>155</sup>. Edward Bloom führt sein Baseball - und Basketball Team durch seine außergewöhnlichen sportlichen Leistungen zum Sieg. Er gewinnt den Wissenschaftswettbewerb, rettet Tiere aus brennenden Häusern und gründet ein erfolgreiches Unternehmen. Burton zitiert hier die Figur „Held“ und macht ihn zum erfolgreichen Geschäftsmann.

Als typischer Märchenheld begibt Edward sich auf Wanderschaft<sup>156</sup> und besteht die verschiedensten Abenteuer, die allerdings nicht zwangsweise im Bezug zueinander stehen. Edward wird von niemandem ausgesandt, er macht sich aus eigenem Antrieb auf den Weg. Man kann durchaus vom Typus des suchenden Helden<sup>157</sup> sprechen. In diesem Film erkennt man den Helden anhand seines Wesens. Edward ist, wie typisch für das Märchen, der Gute. Er bewährt sich auf Grund seiner Taten. Außerdem wird der junge Edward Bloom relativ emotionslos und zeitlos jung dargestellt.

Auf seiner Wanderung begegnet Edward den verschiedenen, magischen Figuren. Hexe, Riese und Werwolf<sup>158</sup> stehen in diesem Fall gleichberechtigt

---

<sup>153</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 37-63.

<sup>154</sup> vgl.: ebd. S. 8-13

<sup>155</sup> Big Fish. Regie: Tim Burton. T. C. 0`19``- 0`20``.

<sup>156</sup> vgl. Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 29.

<sup>157</sup> Propp: Morphologie. S. 41.

<sup>158</sup> Der Werwolf ist keine Figur der Märchen, sondern wird häufig mit der Horrorliteratur in Verbindung gebracht.



nebeneinander und werden von ihrer Umgebung nicht als außergewöhnlich angesehen. Insofern kann man hier durchaus von Lüthis Begriff der Eindimensionalität<sup>159</sup> sprechen. In der wundersamen Erzählebene von *Big Fish* treten wie oben beschrieben viele Märchenfiguren auf, jedoch verändert Burton oftmals deren Funktion innerhalb der Handlung.

Karl kann als Helferfigur betrachtet werden. Er erscheint aus heiterem Himmel. Karl ist weder in seine Umwelt eingebettet, noch erfährt man etwas über seine Vergangenheit. Karl erscheint immer wieder in der Handlung, um Edward zum Beispiel beim Renovieren von Jennies Haus zu helfen, oder um die Autos von den Straßen zu räumen. Danach verschwindet er, für Helferfiguren typisch, im Nichts.

Der Riese als Figur in der Gattung Märchen beschreibt häufig die Schwierigkeiten von Kindern mit Erwachsenen. Er steht als Symbol für diese Übermacht für die Übermacht der Eltern. Da aber das Märchen dem „schlau“ Helden eine Chance ermöglicht, den Riesen zu überlisten, findet auch das Kind Vertrauen darin.<sup>160</sup>

Burton bedient sich durch das Einführen dieser Figur eines klassischen märchentypischen „Charakters“. Karl, der Riese, stellt durch seine Größe eine vermeintliche Bedrohung dar, so wie ein klassischer Riese im Märchen. Äußerlich betrachtet, auf Grund seiner Kleidung, seines Aussehens und seiner Größe, aber auch seines Lebensraumes, Karl wohnt außerhalb der Stadt in einer Höhle, ist er ein typisches Märchenwesen<sup>161</sup>, aber Tim Burton hat ihm eine menschliche Dimension verliehen. Er stellt ihn als verletzlich Wesen mit Gefühlen dar. Hier lässt sich klar die Umwandlung einer für Märchen typischen Figur in ein verfremdetes und dadurch neues Element nachvollziehen. Burton zitiert das Märchen und verfremdet es.

---

<sup>159</sup> Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 8-13.

<sup>160</sup> vgl.: Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. Deutscher Taschenbuch Verlag. München. 1988. S. 36- 44.

<sup>161</sup> vgl.: Lüthi: Das europäische Volksmärchen. S. 25- 37.

Karls Charakter ist obendrein noch ein typisches Kennzeichen eines Tim Burton Film, da er auch einen Außenseiter<sup>162</sup> darstellt, der gegen Vorurteile ankämpfen muss und von der Umwelt falsch verstanden wird.

Auch der Zirkusdirektor ist, wie der Riese, eine Helferfigur. Edward verpflichtet sich drei Jahre für ihn zu arbeiten, dafür erhält er Informationen über seine „Prinzessin“. Der Direktor hilft dem jungen Edward Bloom Sandra Templeton zu finden. Mit ihm arbeitet Burton ebenfalls das für ihn typische Thema der missverstandenen Kreatur ein. Jedoch bringt Burton mit der Figur des Zirkusdirektors noch ein Element mit in den Film. Da sich Direktor Calloway bei Vollmond in einen Werwolf verwandelt, setzt er diese Figur in die Tradition der Horrorfilme. Speziell ist aber Burtons Umgang mit dieser Figur. Anstatt sich vor dem Werwolf zu fürchten, beginnt Edward Bloom mit dem Werwolf zu spielen. Sobald sich Edward näher mit dem Monster beschäftigt, indem er mit ihm spielt, stellt sich heraus, dass es harmlos ist.

Da Burton die Figur des Werwolfes zitiert, dieses Element jedoch bewusst abändert und humoristisch konnotiert, der Werwolf kann gezähmt werden, indem man ihn Stöcke apportieren lässt, schafft er ein markiertes Zitat, welches sich ironisch auf den Horrorfilme bezieht.

Werwölfe, Riesen und Zwerge bevölkern den Zirkus und im Sinne der Eindimensionalität nimmt Edward diese märchenhafte Welt als gegeben. Es herrscht keine Verwunderung darüber, dass der Zirkusdirektor bei Vollmond zum Werwolf mutiert.

Als weitere Helferfigur dieses Films kann man die Hexe interpretieren, die eine typische Figur des Märchens ist. Sie wohnt in einem (Hexen)haus außerhalb der Ortschaft und besitzt ein magisches Glasaugen, das zeigt, wie die jeweilige Person, die hineinschaut, sterben wird. Die Hexe hilft Edward insofern, als Edward den Blick in das magische Auge wagt und sich dadurch jeder Situation gewachsen fühlt. Des Weiteren holt sich Edward bei seinem Auszug aus

---

<sup>162</sup> vgl.: Odell, Le Blanc: The Pocket Essential. S. 11.

Ashton von ihr folgenden Rat gibt: „The biggest fish in the river gets that way by never been caught.“<sup>163</sup>

Sandra Templeton wird die Ehefrau von Edward Bloom. Sie kann in dem märchenhaften Teil der Erzählung durchaus mit der Figur der Prinzessin eines Märchens gleichgesetzt werden. Sobald Edward sie sieht, ist er davon besessen, sie zu heiraten. Er arbeitet drei Jahre im Zirkus um Namen und Adresse des Mädchens herauszufinden.

---

<sup>163</sup> Big Fish. Regie: Tim Burton. T.C. 0`26``.

### 11. 2. Märchenhafte Handlungsstrukturen

In *Big Fish* trennen sich die märchenhaft anmutende und die realistische Welt anhand der beiden Erzählstränge strikt voneinander. Im märchenhaften Handlungsstrang bedient sich Tim Burton einer episodenhafte Darstellung<sup>164</sup>. Die vielen einzelnen Geschichten stehen isoliert und gleichwertig nebeneinander. Als Beispiel hierfür kann man die Zirkussequenz, die Kriegssequenz und die Jugendzeit Edward Blooms anführen. Das verbindende Element ist der Held. In dieser Arbeit wird im Speziellen auf die Sequenz um die Stadt Spectre und die Zirkussequenz eingegangen, da diese eine eindeutige Märchenkennzeichen aufweisen.

Typisch für das Märchen ist, dass sich der Held auf den Weg macht. Der junge Edward Bloom erfüllt mit dem Aufbruch die von Propp definierte Funktion „Der Held verlässt das Haus“<sup>165</sup>. Seine Motivation zu gehen ist der Mangel an Abenteuer und der Drang sich zu beweisen. Was man unter Umständen jedoch als Mangelsituation interpretieren könnte, ist der Drang Edwards sich zu beweisen. Dies ist zumindest ausschlaggebend für den Aufbruch zur Wanderschaft.

Edward und der Riese verlassen Ashton. Bei einer Wegkreuzung trennen sich die beiden und Edward wählt den gefährlicheren Weg durch den Wald.

Der Wald gilt als geheimnisvoller, ja sogar heiliger Bereich, in dem sich Wunderdinge ereignen und Zauberwesen Überraschungen bereithalten, Der Wald ist voller Finsternis und Gefahren, aber auch ein Schutzraum und Ort der Geborgenheit, wo man das Wesentliche wieder findet und die Kräfte im eigenen Inneren entdeckt.<sup>166</sup>

Wie im Märchen steht der Wald auch in Burtons Filmen häufig als Ort, an dem übernatürliche Dinge passieren können. Edwards Entscheidung, durch den Wald zu gehen, ist die klassische Entscheidung eines Märchenhelden. Er

---

<sup>164</sup> vgl.: Lüthi: das europäische Volksmärchen. S. 37-63.

<sup>165</sup> Propp: Morphologie. S. 44.

<sup>166</sup> Feldman, Christian: Von Aschenputtel bis Rotkäppchen. Das Märchen-Entwirrbuch. Gütersloher Verlagshaus. Gütersloh. 2009. S. 122.

nimmt als Held die Herausforderung an, sich dem Abenteuer zu stellen und es zu bestehen.

Edward erreicht in Folge die Stadt Spectre. Dieser Ort präsentiert sich als Märchenland. Plakativ wird eine heile Welt dargestellt. Sie erscheint wie eine Art Jenseits Welt. Alle Einwohner der Stadt sind in helle Farben gekleidet. Es ist eine Stadt, in der es keine Zeit gibt. Spectre und die Einwohner werden flächenhaft dargestellt, ohne tiefere Emotionen. Die Häuser der Stadt sind konstruiert und künstlich, abstrakt und gleichförmig. Auch die Einwohner werden sehr künstlich dargestellt. Spectre ist definitiv Teil der wundersamen Welt. Hier gibt es nur Stillstand, keine Veränderung.

Edward verlässt die Stadt, weil er sein Ziel noch nicht erreicht hat. Auf ihn warten noch Abenteuer. Er begibt sich wieder auf den gefährlichen Weg durch den Wald. Tim Burton lässt den Helden im Kampf gegen Riesenspinnen fast umkommen, aber durch die plötzliche Erinnerung an das Bild im magischen Auge, sagt sich Edward: „This isn't how I die.“<sup>167</sup> Daraufhin beendet Burton die Bedrohung abrupt und auf humorvolle Weise. Der Märchenheld zieht weiter zur nächsten Prüfung. Edward gelangt zum Zirkus.

Die Zirkussequenz und die Campussequenz haben einen in sich geschlossenen Handlungsbogen eines Märchens. Der Held sieht die Prinzessin, kann sie jedoch nicht erreichen. Zuerst muss er drei Jahre die verschiedensten Aufgaben für den Zirkusdirektor erledigen. Schlussendlich wird er belohnt und findet die Prinzessin. Die Schlägerei mit dem Verlobten von Sandra kann als Funktion „Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf“<sup>168</sup> gedeutet werden. Edward gewinnt Sandras Herz, indem er sich schlagen lässt. Hier findet man wieder eine humorvolle Umdeutung eines Kampfes. Diese Geschichte endet mit einem Happy End, Sandra und Edward heiraten. Zwar werden sie nochmals voneinander getrennt, da Edward in die Armee berufen wird, doch leben sie im Endeffekt glücklich bis an sein Lebensende.

---

<sup>167</sup> Big Fish. Regie: Tim Burton. T.C.: 0'38''.

<sup>168</sup> Propp: Morphologie. S. 53.

In der Zirkussequenz treten klassisch flächenhaft <sup>169</sup> dargestellte Märchenfiguren auf, zum Beispiel Zwerge und Riesen. Mit der Darstellung des Zirkusdirektors als Werwolf zieht Burton nicht nur eine Verbindung zum Horrorfilm, er stellt auch die für Lüthi typische Eindimensionalität<sup>170</sup> her, indem sich alle Figuren relativ unbeeindruckt von der Tatsache eines Werwolfes in ihrer Mitte zeigen.

Zwischen den episodenhaften Geschichten des jungen Edward Bloom stellt Burton immer wieder den Parallelhandlungsstrang dar. Will versucht die Geschichten seines Vaters auf ihren Wirklichkeitsgehalt zu überprüfen. Werden zu Beginn des Filmes die Erzählungen des Edward Bloom als komplett unrealistisch, dargestellt, wird im Laufe der Geschichte klar, dass Edward die Begebenheiten häufig übertrieben hat, sich jedoch einige dieser Episoden wirklich zugetragen haben.

Burton verschränkt die beiden Handlungsstränge, die Rahmenhandlung und die märchenhafte Erzählung zunehmend mit dem Fortschreiten des Films. Die Thematisierung von Realität und Fiktion im Film und der Grenze zwischen beiden ist typisch für Burton und wird in diesem Film besonders betont.

Indem Burton das Begräbnis des Edward Bloom zweimal darstellt, zeigt er zuerst das Begräbnis auf einer märchenhaften Ebene. Als märchenhafte Elemente kann man folgendes erkennen: Der Riese als Helfer erscheint aus dem Nichts, beseitigt das Hindernis Auto und verschwindet. Alle Helferfiguren stehen am Flussufer und winken zum Abschied. Schlussendlich die magische Verwandlung von Edward in den Big Fish. Der Held hat sein Ziel erreicht. Er wird zu dem was er schon immer sein wollte und schon immer war. Er wird Teil der märchenhaften Welt.

Die zweite Beerdigung ist ein reales Begräbnis. Fast alle Menschen stehen schwarz gekleidet als Trauergemeinde vor der Kirche, aber all diese Menschen

---

<sup>169</sup> vgl.: Lüthi: das europäische Volksmärchen. S. 13-25.

<sup>170</sup> vgl.: ebd.: S. 8-13.

sind die Figuren aus den märchenhaften Erzählungen Edwards. Burton zitiert diese Märchenfiguren, bettet sie aber in einen realistischen Zusammenhang. Der Zuschauer sieht sich mit der Frage konfrontiert: Wo liegen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität? Hier spielt Burton in postmoderner Manier mit der Mehrdeutigkeit der Figuren.

### 11.3. Filmische Umsetzung des Märchenhaften

*Big Fish* ist im Bezug auf die filmische Umsetzung betont künstlich gestaltet. Diese exponierte Künstlichkeit ist es, die den Film in die Tradition eines Märchenfilms einreihet.<sup>171</sup> Wie bei Lüthi werden die Requisiten und Formen des Märchens im Film betont konstruiert dargestellt. Burton erzeugt diese Künstlichkeit bewusst durch verschiedene Mittel, zum Beispiel durch die außergewöhnliche Form der Häuser seiner Protagonisten. Burton verwendet dafür gerne das Motiv der Schrägheit<sup>172</sup>.

Wenn Menschen oder Objekte im Film schräg abgebildet werden, entsteht ebenso wie in verformten Gegenständen, der Eindruck einer übersteigerten visuellen Spannung [...] Aus dem ursprünglichen Ideenzusammenhang herausgelöst, erscheint nicht mehr die ganze Welt im Film schräg und verzerrt, sondern es bleiben Verformung und Schrägheit auf jene Einstellungen beschränkt, die besondere Dramatik ausstrahlen sollen.<sup>173</sup>

Burton bedient sich durch dieses Stilmittel einer Formsprache, mit der im Märchen oft kleine Häuser und Hexenhäuschen beschrieben werden.

Diese Künstlichkeit ist es, die das Märchen im Film kennzeichnet.<sup>174</sup> Burton produziert keine Märchenfilme, aber er nutzt dieses Element der Künstlichkeit, um eine Referenz zum Märchen herzustellen. Vor allem in Bezug auf die Stadt Spectre tritt dies zutage. Spectre ist eine bewusste, offensichtliche Konstruktion, eine komplett klar stilisierte, angelegte Stadt, die durch ihre Lage der realen Welt etwas entrückt ist. Diese strukturierte, mit weißem Licht ausgeleuchtete Stadt dient als Kontrast zum Wald. Der Wald unterscheidet sich von Spectre zwar durch die bedrohliche, unheimliche Darstellung, hat aber auch eine große Künstlichkeit.

Anhand des Bildes lässt sich erkennen, wie ein „Burton-Wald“ aussieht. Er ist gekennzeichnet von alten knorrigen Bäume, Nebel und einer mysteriösen Grundstimmung. Er ist ein Labyrinth aus Bäumen und Nebel, in dem sich der

---

<sup>171</sup> vgl.: Liptay: Wunder Welten. S. 63 -111.

<sup>172</sup> vgl.: Mikunda: Kino spüren. S. 112ff.

<sup>173</sup> Mikunda: Kino spüren. S. 112ff

<sup>174</sup> vgl.: Liptay: Wunder Welten. S. 63 -111.



Reisende verirrt und wo er auf Übernatürliches trifft. Der Wandernde wird zum Teil dieser Welt.



Abb.12: Big Fish- Wald

Indem Burton künstliche Bäume in Originalschauplätze einbaut, entsteht eine Mischung aus realem Drehort und künstlichem Set. Burton scheint nicht so viel Wert darauf zu legen, eine location authentisch zu gestalten. Wichtiger scheint, anhand der Bilder eine Atmosphäre aufzubauen. Bei Burton ist die Ausstellung des Künstlichen in seinen Bildern unumgänglich, da er damit das Wundersame darstellen möchte. Bewusstes Markieren von märchenhaften Elementen ermöglicht ihm, sie zu zitieren. Zusätzlich verbindet er sie mit etwas Neuem und schafft damit ein verfremdetes kulturhistorisches Zitat. Dadurch wird seine Erzählung selbstreflexiv, was das literarische Märchen an sich nicht ist.

Um diese Künstlichkeit zu unterstreichen, bedient sich Burton auch immer wieder einer Effektblende. Häufig werden Überblendungen benutzt, um einen effektvollen Übergang von Tag auf Nacht oder umgekehrt darzustellen. Diese Blenden zeigen dem Zuschauer am deutlichsten, dass hier etwas „Gemachtes“ dargestellt wird. Die Übergänge werden nicht versteckt, sondern explizit hervorgehoben um die Andersartigkeit dieser Ebene zu demonstrieren. Zum

Beispiel setzt Burton eine Effektblende in der Zirkussequenz. In *Big Fish*<sup>175</sup> nutzt Burton eine Trickblende, um eben den Übergang von Tag auf Nacht und die damit verbundene Zeit effektiv darzustellen. Das neue „Tagesbild“ schiebt das alte „Nachtbild“ vom unteren Rahmen nach oben aus dem Bild.



Abb.13.: Big Fish: Blende

Nicht nur, dass die Illusion des Filmes aufgehoben wird und sich der Rezipient der Künstlichkeit erneut bewusst wird. Burton zitiert hier auch die 50er Jahre und das Horrorgenre in Kino und TV, worin diese Art der Überblendung häufig genutzt wird.

Auch das gestalterische Mittel des Framing<sup>176</sup> kann man in diesem Zusammenhang betrachten. Burton nutzt dieses gestalterische Mittel häufig in seinen Filmen. Um den Begriff Framing zu verstehen, ist es wichtig zu wissen, dass der Rahmen eines Bildes Spannung erzeugt. Je näher das abgebildete Objekt dem Bildrahmen ist, desto größer ist seine visuelle Spannung.<sup>177</sup> Indem er ein Bild umrahmt, stellt er dadurch dessen Besonderheit dar.

<sup>175</sup> Big Fish. Regie: Tim Burton. T.C.: 0`56``.

<sup>176</sup> vgl.: Mikunda: Kino spüren. S. 74-76.

<sup>177</sup> vgl.: Mikunda: Kino spüren. S. 46.

Häufig sieht man, wie ein Element des Vordergrunds ganz nahe an die seitliche Bildbegrenzung heranreicht(...)Die ausschlaggebende Bildfläche wird auf diese Weise verkleinert, und es entstehen leichter induzierte Spannungen zwischen Rahmen und fotografiertem Objekt(...) Manchmal gehen Kameraleute so weit, dass sie fast das ganze Bild umrahmen. Sie schaffen eine zweite, innere Bildbegrenzung, den interior frame.<sup>178</sup>

Die folgenden zwei Bilder sollen veranschaulichen, was mit interior frame gemeint ist.



Abb.14: Framing 1



Abb.15: Framing 2

Die Fähigkeit Edwards, in jedem Moment seines Lebens Wunderbares und Besonderes zu sehen, versucht Burton visuell umzusetzen, indem er sich dieses Stilmittels bedient. Er umrahmt das Bild und stellt dadurch die Besonderheit des Abgebildeten dar. Durch diese Bildeinstellung ist es ihm möglich, den Blick des Zuschauers zu fokussieren. Häufig bedient er sich dieses Stilmittels, wenn die märchenhafte und die reale Ebene aufeinander prallen.

In *Big Fish* verschränkt Burton die reale Welt mit der des Märchens und verwischt die Grenze zwischen Realität und Fiktion.

---

<sup>178</sup> Mikunda: Kino spüren. S. 74f

## V. Schlussfolgerung

Diese Untersuchung bestätigt die Annahme, dass in den Filmen von Tim Burton viele märchenhafte Elemente zu finden sind. „Die Tatsache, dass ein Film märchentypische Elemente aufweist, macht ihn noch lange nicht zum Märchenfilm.“<sup>179</sup> Stilmerkmale und Handlungsstrukturen des Märchens sind in sehr vielen Erzählungen und Filmen vorhanden, aber um sie ein Märchen nennen zu können, sollte durchgängig die märchenhafte Erzählweise beibehalten werden.

Doch Burton will keine Märchenfilme produzieren. Er lässt er das Märchenhafte nur punktuell aufscheinen. Der märchenhaften Erzählweise wird nicht konsequent gefolgt und einzelne Teile werden auch immer wieder in märchenuntypische Zusammenhänge gestellt, wodurch eine postmoderne Zitierweise entsteht. Er nutzt die allgemein bekannten Merkmale eines Märchens, um so eine entsprechende Stimmung in seinen Filmen zu etablieren.

Burton verwendet die märchenhaften Elemente häufig als bloßes kulturhistorisches Zitat, oft verändert er sie auch auf humorvolle Weise (Pastiche). Durch diese Verfremdung, Veränderung oder Umkehrung des Märchenhaften wird bei Tim Burton das Abstrakte, das Distanzierte und das Formale des Märchens genommen und in weiterer Folge durch eine zusätzliche emotionale, humorvolle, kritische Dimension bereichert.

Weiters ermöglichen ihm diese märchenhaften Elemente die Botschaften seiner Filme plakativ und extrem darzustellen. Im Folgenden wird gezeigt wie Burton Märchenhaftes verwendet, um seine Botschaften zu transportieren.

*Charlie and the Chocolate Factory* kann von seinem Erzählaufbau her als Märchen bezeichnet werden. Burton verwendet hier das klassische Märchenschema als durchgängigen Erzählstil, indem er den Helden vom Mangel über die verschiedenen Funktionen Propps zum Happy End führt.

---

<sup>179</sup> vgl. : Liptay: Wunder Welten. S.55.

Die Figuren außerhalb der Fabrik haben märchenhafte Funktionen (Held, Sender, Gegner) aber auch realistische Anteil, wie zum Beispiel Emotionen, Bindung an Familie usw.

Innerhalb der Fabrik findet sich die „Märchenwelt“, in der der Gute belohnt und der Böse bestraft wird.

Wonka als handlungstreibendes Element (Aussender) entspricht großteils der Definition von Flächenhaftigkeit. Seine Fabrik stellt sich eindimensional und abstrakt dar. Wunderbares ist nicht erstaunlich, es gibt klare Strukturen und Episoden und kontrastreiche Requisiten.

In dem Film *Edward Scissorhands* ist der märchenhaft klassische Handlungsbogen nicht in der Klarheit zu finden wie bei *Charlie and the Chocolate Factory*. Die Entwicklung der Beziehung zwischen Kim und Edward kann man als Märchen definieren. Die Handlung geht von der Mangelsituation aus, nämlich Edwards Einsamkeit, weiter zum Kampf mit dem Gegner und zum Kuss, den man in diesem Zusammenhang als Happy End sehen kann.

Aber diese Geschichte vermischt sich mit Edwards Leben in der Vorstadt. In seiner Außenseiterrolle ist er eine nach Lüthi abstrakte, flächenhafte Figur. Er wird bei seiner Integration in die Vorstadt unterstützt von Helferfiguren, aber in diesem Zusammenhang bewährt sich Edward nicht.

Hier lässt Burton das Zauberhafte an der Realität einer sterilen Vorstadt scheitern. Edward flüchtet in sein Schloss.

In *Big Fish* gibt es einen realen Handlungsstrang und einen phantasievollen. Sie laufen beide nebeneinander und erst am Schluss verschmelzen sie. Das Wunderbare mit all seinen Märchenhaften Elementen findet sich in den phantasievollen Erzählungen des Edward Bloom.

Edwards Suche nach seiner Frau Sandra Templeton ist die längste Erzählung im Film und hat auch eine klare durchgängige Märchenhandlung: Held verlässt das Haus - löst Aufgaben – Gegenspieler - Hochzeit (nach Propp).

Auch in den Figuren der Geschichte sind Kriterien von Lüthi zu finden.

Tim Burton will uns in seinen Filmen die Situationen der Gesellschaft und unseres eigenen Lebens vor Augen führen.

Life is unknown[...] And I find that fairy tales acknowledge that. They acknowledge the absurdity, they acknowledge the reality, but in a way that is beyond real. Therefore, I find that more real.<sup>180</sup>

---

<sup>180</sup> Breskin: Tim Burton. In: Fraga. Tim Burton. S. 66-67.

## Literaturverzeichnis

Tim Burton:

Fraga, Kristian: Tim Burton Interviews. aus der Reihe: Conversations with Filmmakers. Peter Brunette.(Hsg.)University Press of Mississippi/Jackson. 2005

Merschmann, Helmut :Tim Burton. The Life and Films of a Visionary Director. Titan Books. London. 2000

Salisbury, Mark : Burton on Burton. Faber und Faber; UK; 1995

Mc Mahan, Alison: „The Films of Tim Burton. Animating Live Action in Contemporary Hollywood. The Continuum International Publishing Group Inc., London. 2005.

Page, Edwin: Gothic Fantasy. The Films of Tim Burton. Marion Boyars.UK. 2007

Odell, Colin und Le Blanc, Michelle: The Pocekt Essential. Tim Burton. Haprenden. 2005.

Wallace, Daniel: Big Fish. A Novel of Mythic Proportions. Penguin Books. USA.1999.

Breese, Keith: Clowns of Death: A History of Oingo Boingo. Xlibris. Philadelphia. 2001.

Woods, A. Paul: Tim Burton: A Child's Garden of Nightmares. Plexus. London. 2002.

Hanke, Kern: Tim Burton: an Unauthorized Biography of the Filmmaker. Renaissance Books. L. A. 1999.

Thompson, Frank: Tim Burton's Nightmare Before Christmas: The Film, the Art, the Vision. Hyperion. N.Y. 1993.

Walker, Andrew Kevin: The Art of Sleepy Hollow. Pocket Books. NY. 1999.

Horror:

Halberstam, Judith: Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters. Duke University Press. Durham und London. 1995.

Jestram, Heike: Mythen, Monster und Maschinen. Der künstliche Mensch im Film. Reihe : Filmwissenschaft/ Bd. 7. Teiresias Verlag. Köln. 2000.

Ballhausen, Thomas. Essay: Körperliche Beschwerden. Fragmente einer Geschichte des Horrorfilms. In: Filmarchiv. Nr. 35. 07/06. Filmarchiv Austria (Hsg). Wien. 2006.

Märchen:

Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen: Form und Wesen (11. Auflage) Tübingen. Base. Francke. 2005.

Lüthi, Max: Märchen. J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung (10. Auflage). Stuttgart. 2004.

Propp, Vladimir : Morphology of the Folktale. University of Texas Press. 2. Auflage. Austin. 1968.

Spring, Walter : Die Symbolik des Handelns im Märchen. Tun und Nicht- Tun im deutschen Märchen. Peter Lang AG, Europäischer Verlag der Wissenschaften, Bern. 2001.

Bettelheim, Bruno :Kinder brauchen Märchen. Deutscher Taschenbuch Verlag. München. 1988.

Röhrich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit. Eine Volkskundliche Untersuchung. Franz Steiner Verlag GmbH. Wiesbaden. 1956.

Jolles, André: Einfache Formen. Legende –Sage – Mythe - Rätsel- Spruch- Kasus- Memorabel - Märchen- Witz. (4. Auflage) Max Niemeyer Verlag. Tübingen. 1968.

Fromm, Erich: Märchen, Mythen und Träume. Eine Einführung in das Verständnis einer vergessenen Sprache. Rowohlt Taschenbuch Verlag. Reinbeck bei Hamburg. 2007.

Fromm, Erich: Haben oder Sein. Deutscher Taschenbuch Verlag. München. 2001.

Peuckert, Will-Erich: Deutsches Volkstum in Märchen und Sage, Schwank und Rätsel. John Meier (Hsg). Bd.2. Walter de Gruyter & Co. Berlin 1938.

Ulrich, Ferdinand: Erzählter Sinn. Philosophische Erfahrungen in der Bilderwelt des Märchens. Schriften III. Martin Bieler und Stefan Oster (Hsg.)Johannes Verlag Einsiedeln u. Freiburg. 2000 .

Bolte, Johannes u. Polivka, Georg: Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Dieterich'sche Verlagsbuchhandlung. Leipzig. 1930.

Kennedy, Gerald. J.: A Historical Guide to Edgar Allan Poe. Oxford University Press. Oxford. u.a . 2001.



Bühler, Gerhard: Postmoderne auf dem Bildschirm auf der Leinwand. Filmstudien. Koebner (Hsg.) Gardez! Verlag. Bd. 24. St. Augustin. 2002

Grob, Norbert: Film der sechziger Jahre. IN: Geschichte des deutschen Films. Jacobsen, Wolfgang u.a. (Hsg.). Verlag J.B. Metzler. Stuttgart. 2004.

Jameson, Fredric: Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism. Duke University Press. Durham. 1991.

Kirchert, Daniela: Wissenschaftliche Märchentheorien und die Umsetzung der Märchen im Deutschunterricht. GRIN Verlag GmbH. München. 2009.

Pöge-Adler, Kathrin: Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen. Narr Verlag. Tübingen. 2011.

Liptay, Fabienne: WunderWelten. Märchen im Film. Thomas Koebner (Hsg.) Bd. 26. Gardez! Verlag. Remscheid. 2004.

Feldman, Christian: Von Aschenputtel bis Rotkäppchen. Das Märchen-Entwirrbuch. Gütersloher Verlagshaus. Gütersloh. 2009.

Basil-Morozow, Helena: The Trickster in Contemporary Film. Routledge. London. 2012.

Filmanalyse:

Faulstich, Werner: Einführung in die Filmanalyse. (Bd. 1) Gunter Narr Verlag. Tübingen. 1994.

Mikunda, Christian: Kino spüren – Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Filmlandpresse. Wien. 1986.

Internet:

The Tim Burton Collective. Mike Jackson URL: <http://www.timburtontcollective.com>. 10. 2012.

The Ray and Diana Harryhausen Foundation: Biographie; URL: <http://www.rayharryhausen.com/biography.php>. 1. 2012.

Roald Dahl Nominee Limited /Quentin Blake: The Man. Roald Dahl Biography. URL: <http://www.roalddahl.com>. 10. 2012.

Hammer Film Holding Ltd. URL: <http://www.hammerfilms.com>. 10. 2012.

Dr. Seuss Enterprises: All about Dr. Seuss. URL: <http://www.catinthehat.org/history.htm>. 10. 2012.

Kreitling, Holger: Wie uns Edgar Allan Poe das Fürchten lehrte. In: Die Welt online. Axel Springer Verlag. URL: <http://www.welt.de/kultur/article3051539/Wie-uns-Edgar-Allan-Poe-das-Fuerchten-lehrte.html>. 11.2012.

IMDb. com, Inc.: Charlie and the Chocolate Factory. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0367594>. 10.2012.

IMDb.com,Inc. Edward Scissorhands. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0099487>. 10.2012.

IMDb.com, Inc. Big Fish. URL: <http://www.imdb.com/title/tt0319061>. 10.2012.

IMDb.com,Inc. Tim Burton. URL: <http://www.imdb.com/name/nm0000318>. 10.2012.

IMDb.com, Inc. Alice im Wunderland. URL: [www.imdb.com/title/tt1014759](http://www.imdb.com/title/tt1014759). 10.2012.

IMDb.com,Inc. Dark Shadows. URL: [www.imdb.com/title/tt1077368](http://www.imdb.com/title/tt1077368). 10.2012.

## Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Tim Burton

IMDb.com, Inc. URL <http://www.imdb.com/name/nm0000318>. 11. 2012

Abb.2: Edward

*Edward Scissorhands*. Regie: Tim Burton. USA: Twentieth Century– Fox Film Corporation. 1990. DVD. T.C.: 0 51’.

Abb. 3: Vincent

*Vincent*. Regie: Tim Burton. USA: Disney. 1982. DVD. T.C.: 0’ 49’’.

Abb.4: Henry Franksteins Labor

*Frankenstein. The Man Who Made a Monster*. Regie: James Whale. USA: Universal Pictures. 1931. DVD. T.C.: 013’.

Abb. 5: Frankenweenie Labor

*Frankenweenie*. Regie: Tim Burton. USA: Disney. 1984. DVD. T.C.: 0’ 10’’.

Abb. 6: Jenny`s Haus

*Big Fish*. Regie: Tim Burton. USA: Columbia Pictures. 2003. DVD. T.C.: 0 95’.

Abb.7: Vorstadt Edward Scissorhands

*Edward Scissorhands*. Regie: Tim Burton. USA: Twentieth Century– Fox Film Corporation. 1990. DVD. T.C.: 0’ 25’’.

Abb.8: Schloss Edward Scissorhands

*Edward Scissorhands*. Regie: Tim Burton. USA: Twentieth Century– Fox Film Corporation. 1990. DVD. T.C.: 0’ 02’.

Abb.9: Spiralförmige Überblendung

*Charlie and the Chocolate Factory*. Regie: Tim Burton. USA: Warner Brothers. 2005. DVD. T.C.: 1’ 07’’.

Abb.10: Schloss vs. Vorstadt

*Edward Scissorhands*. Regie: Tim Burton. USA: Twentieth Century– Fox Film Corporation. 1990. DVD. T.C.: 09’ 42’’.

Abb.11: Abendessen

*Edward Scissorhands*. Regie: Tim Burton. USA: Twentieth Century– Fox Film Corporation. 1990. DVD. T.C.: 24’ 09’’.

Abb.12: Big Fish-Wald

*Big Fish*. Regie: Tim Burton. USA: Columbia Pictures. 2003. DVD. T.C.: 27’.

Abb.13: Big Fish Blende

*Big Fish*. Regie: Tim Burton, USA: Columbia Pictures. 2003. DVD. T.C.: 56’ 19’.

Abb.14: Framing 1

*Big Fish*. Regie: Tim Burton. USA: Columbia Pictures. 2003. DVD. T.C.: 0`20``.

Abb.15: Framing 2

*Big Fish*. Regie: Tim Burton. USA: Columbia Pictures. 2003. DVD. T.C.: 02`9`.

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

## Filmographie<sup>181</sup>

1982

*Vincent*; Tim Burton; Producer: Tim Burton; USA; 5 Min.

*Hansel and Gretel*; Tim Burton; Executive Producer: Julie Hickson; 45 Min.

1984

*Frankenweenie*; Tim Burton; Producer: Julie Hickson; Production Company: Walt Disney Pic.; USA; 25 Min.

1985

*Pee- Wee`s Big Adventure*; Tim Burton; Producer: Robert Shapiro; Richard Gilbert Abramson; Production Company: Aspen Film Society- Shapiro/ Warner Bros.; USA; 90 Min.

1988

*Beetlejuice*; Tim Burton; Producer: Michael Bender, Larry Wilson, Richard Hashimoto; Production Company: The Geffen Company; USA; 92 Min.

1989

*Batman*; Tim Burton; Producer: Jon Peters, Peter Guber, Chris Kenney; Production Company: Warner Bros.; USA; 126 Min.

1990

*Edward Scissorhands*; Tim Burton; Producer: Denise Di Novie, Tim Burton; Production Company: Twentieth Century Fox; USA; 105 Min.

1992

*Batman Returns*; Tim Burton; Producer: Denise Di Novi, Tim Burton; Production Company: Warner Bros.; USA; 126 Min.

1993

*Tim Burton`s Nightmare Before Christmas*; Henry Selick; Producer: Tim Burton, Denise Di Novi; Production Company: Touchstone Pictures; USA; 76 Min.

1994

*Ed Wood*; Tim Burton; Producer: Tim Burton, Denise Di Novi; Production Company: Touchstone Pictures; 126 Min.

1996

*Mars Attacks*; Tim Burton; Producer: Tim Burton, Larry Franco; Production Company: Warner Bros.; USA; 106 Min.

---

<sup>181</sup> vgl.: Salisbury: Burton on Burton. S. 144-154.

1999

*Sleepy Hollow*; Tim Burton; Producer: Scott Rudin, Kevin Yagher, Adam Schroeder; Production Company: Mandalay Pictures/American Zoetrope/Paramount Pictures/ Scott Rudin Production; USA; 105 Min.;

2001

*Planet of the Apes*; Tim Burton; Producer: Richard D. Zanuck; Production Company: Twentieth Century Fox; USA; 120 Min.

2003

*Big Fish*; Tim Burton; Producer: Bruce Cohen, Richard D. Zanuck, Dan Jinks; Production Company: Columbia Pictures/Jinks/Cohen – Company, Zanuck Company; USA; 125 Min.

2005

*Charlie and the Chocolate Factory*; Tim Burton; Producer: Richard D. Zanuck, Brad Grey, Katterli Frauenfelder; Production Company: Warner Bros./Village Roadshow/ The Zanuck Company/Plan B Entertainment; USA; 106 Min.

*Corpse Bride*; Tim Burton; Producer: Tim Burton, Allison Abbate; Production Company: Warner Bros./ Tim Burton Animation Co./Laika Entertainment/ Will Vinton Studios; GB; 77 Min.

2007

*Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street*; Tim Burton; Producer: Laurie Mac Donald, Katterli Frauenfelder, Walter F. Parkes Richard D. Zanuck, John Logan; Production Company: Warner Bros./DreamWorks SKG/Film IT/ Parkes-MacDonald Production/The Zanuck Co.; USA/GB; 116 Min.

2010<sup>182</sup>

*Alice in Wonderland*; Tim Burton; Producer: Tim Burton, Joe Roth, Jennifer Todd, Suzanne Todd, Richard D. Zanuck, Katterli Frauenfelder, Linda Woolverton; Production Company: Walt Disney Pic./Tim Burton Prod./ The Zanuck Co./ Roth Films/Team Todd; USA; 108 Min

2012<sup>183</sup>

*Dark Shadows*; Tim Burton; Producer: Christi Dembrowski, Johnny Depp, David Kennedy, Graham King, Richard D. Zanuck; Production Company: Warner Bros. Pictures/ Village Roadshow Pictures/ Infinitum Nihil/ GK Films/ The Zanuck Company/ Dan Curtis Productions/ Tim Burton Productions; USA; 113 Min.

Es wurden hier ausschließlich die Spielfilme Tim Burtons aufgelistet.

---

<sup>182</sup> IMDb.com, Inc. Alice im Wunderland. URL: [www.imdb.com/title/tt1014759](http://www.imdb.com/title/tt1014759). 10.2012

<sup>183</sup> IMDb.com, Inc. Dark Shadows. URL: [www.imdb.com/title/tt1077368](http://www.imdb.com/title/tt1077368). 10.2012.

## **Anhang**

Abstract  
English Abstract  
Lebenslauf





## **Abstract**

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Auffinden und Darstellen von märchenhaften Elementen in Tim Burtons Spielfilmen.

Zu Beginn wird geklärt, durch welche Einflüsse Tim Burton geprägt wird. Neben autobiographischen Zügen, die sein Schaffen beeinflussen, wird vor allem auf Dr. Seuss, Roald Dahl und Edgar Allan Poe eingegangen. Als filmischen Einfluss werden Ray Harryhausen und seine Stop-Motion Technik genannt, sowie das Genre des Horrorfilms. Hier sind es vor allem die Filme der Hammerstudios, die Burton in seinen Werken inspirieren. Im Anschluss werden die Kennzeichen in Burtons Filmen beschrieben.

Um Märchenhafte Elemente in Burtons Filmen zu erkennen, ist es wichtig sich mit dem Begriff des Märchens und den verschiedenen Märchentheorien auseinander zusetzen. Da Max Lüthi und Vladimir Propp im Bereich der Märchenforschung grundlegende Ansätze formulierten, werden deren Kennzeichen von Märchen für die Analyse der Filme herangezogen.

Die drei Filme Charlie and the Chocolate Factory, Edward Scissorhands und Big Fish werden nach folgendem Schema untersucht:

Zunächst werden die Charaktere des Filmes genau betrachtet und erhoben, inwiefern sie märchenhafte Züge beinhalten, wo diese zum Ausdruck gebracht werden und in welcher Form Tim Burton das Märchenhafte zitiert. Danach wird der Film auf märchenhafte Handlungsstrukturen untersucht. Zuletzt wird festgestellt, wodurch sich das Märchenhafte in der filmischen Umsetzung zeigt.



## **English Abstract**

This paper is concerned with search for „fairy tale elements“ in the movies of Tim Burton.

At first it is necessary to show Burtons inspirations. Burton is influenced by the work of Dr. Seuss, Roald Dahl and Edgar Allan Poe as well as movies, like Stop Animation and Horror movies. There are certain features in his Tim Burton`s movies, which seem to repeat themselves. He often tries to focus on outsiders and their relationships to society.

In order to find those elements, it is important to explain the definition of fairy tales, and find common features within. The analyses of Charlie and the Chocolate Factory, Edward Scissorhands and Big Fish, is based on the thesis of Max Lüthi and Vladimir Propp.

First the analyses starts with a close look at the characters, to find similarities on the movies and fairy tales, based on Lüthi and Propp. With the help of those thesis the stories of these movies are analyzed.

At the end there is the attempt to find fairy tale elements in the media itself.



## Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name: Andrea Klampfer

Geburtsdatum: 07.02.1981

Berufliche Tätigkeiten und wissenschaftlicher Werdegang

2011                    Produktion ROMEO UND JULIA IN PURKERSDORF, Regie:  
Adi Hirschal Wiener Lustspielhaus

Regieassistentin HUB, Regie: Elke Krystufek Garage X

Regieassistentin ÜBERLEBEN E. HANDLUNGSREISENDEN,  
Regie: Phillip Hauß, Garage X

2010                    Produktionsleitung 72 STD.ROMAPALAST Garage X

Produktionsassistentin DER WIDERSPENSTIGEN ZÄHMUNG,  
Regie: Adi Hirschal Wiener Lustspielhaus

2009                    Regieassistentin MY FAIR LADY, Regie: Helmut Lohner  
Seefestspiele Mörbisch

2007                    Regieassistentin LUMPAZIVAGABUNDUS, Regie Elfriede Ott  
Nestroyfestspiele Maria Enzersdorf

2006                    Regiehospitantin MICH HÄTTEN SIE SEHEN SOLLEN H.  
Sasse; Kammerspiele

2005                    Volontariat DIAGONALE GRAZ

2003                    Praktikum TANZQUARTIER

2000                    STUDIUM der Theater- Film und Medienwissenschaften

1999                    MATURA ORG Theresianum Eisenstadt